

NINTENDO 64: WANKT DER RIESE? • RESIDENT EVIL 2 FÜR SATURN ANGEKÜNDIGT
FUN GENERATION
Heft 10•96
Oktober 1996
Österreich: ...48 ÖS
Schweiz: ...5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: ...7900 Lit
5,80 DM
Das Videospiele Magazin
3DO • NINTENDO • SEGA • SONY
DESTRUCTION DERBY 2
PlayStation
EXKLUSIV PREVIEW AUF DIE BLECHORGIE
ALIEN TRILOGY
SEGA SATURN
IM WELTALL HÖRT DICH KEINER SCHREIEN
TOBAL NO. 1
PlayStation
DIE NEUE DIMENSION DES PRÜGELNS
MIT LICHTGESCHWINDIGKEIT
WIPEOUT 2097
DIE FORTSETZUNG IM TEST
4 394081 005808


FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken mit allen Details

Boxenstops, wechselnde Wetterbedingungen und spektakuläre Überholmanöver

Stereo, QSound oder Dolby Surround

Live-Kommentare von Jochen Mass - wie im Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box."

90%

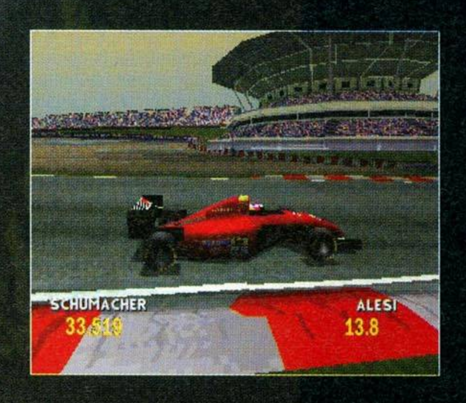
MAN!AC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level











FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-Rennspiel für die PlayStation



mehr power

mit game buster™

für saturn™ oder playstation™

jump higher
BIGGER faster
punch hard
live forever skip levels
better more

game buster™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

game buster™

erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com
versandkosten DM 10 

PLAY + SAT 3



A Letter From The Editor...

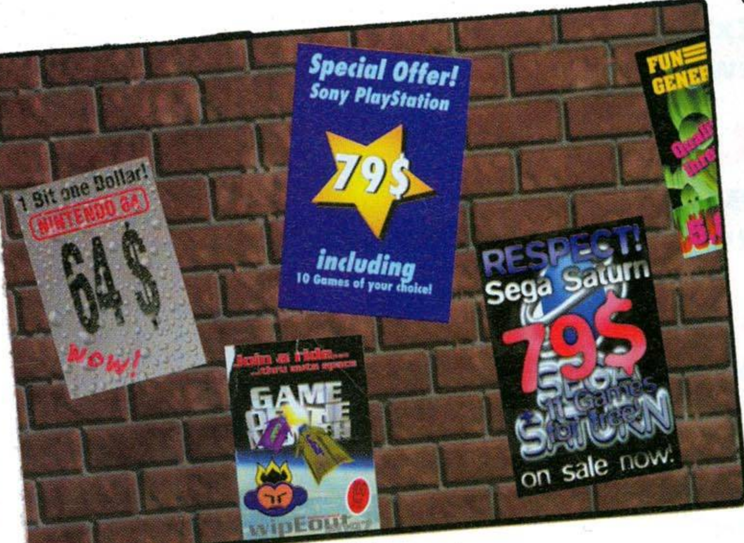
Liebe Leser,

gerne und oft berichten wir über den Dauerringkampf am Hardwaremarkt. Seitdem nun auch Nintendo in den Ring geklettert ist, versuchen die drei Konkurrenten, sich gegenseitig mit „Special Moves" und unerwarteten Attacken zu übertreffen. Im Mai 1995, als Sony als Videospiel-Rookie auf der E3 die denkwürdige „299 $"-Preismarke für die erst im Herbst in den US-Markt eingeführte PlayStation verkündete, ertönte deutlich der Ringgong. Konkurrent Sega hatte gerade unerwartet früh seinen Saturn ins Rennen geschickt und bot ihn für 399 $ feil. Der von Sony gewünschte Effekt wurde dann meist auch erreicht, denn viele warteten lieber noch ein paar Monate auf das um 100 $ preiswertere Sony-Produkt. Auf diese Weise wurde Segas Erstschlag klassisch ausgekontert.

Dieses Jahr eröffnete Sony als erster das Gefecht. Mit 199 $ gingen sie auf der diesjährigen E3 hart an die Schmerzgrenze. Sega zog nach, betonte aber zurecht, daß man im Saturn für den gleichen Preis einen Backup-Booster vorfindet, während jeder PlayStation-Käufer seine Memory Card extra kaufen muß. Nintendo hielt sich zum damaligen Zeitpunkt aus allen Grabenkämpfen raus. Mit 249 $ hatte man den Verkaufspreis des Nintendo 64 klar und selbstbewußt definiert, und ähnlich wie beim Super Nintendo wollte man an dieser Definition möglichst lange festhalten. Zur Erinnerung: Das SNES kostet nach wie vor ca. 199 DM, auch der Game Boy blieb über die Jahre seit dem ersten Auftreten auf dem Markt relativ preisstabil.

Doch als in Japan nach einer kurzen Periode von Nintendo 64-Rekordverkäufen ein plötzlicher Einbruch zu verzeichnen war, der nicht zuletzt auf die zeitlich perfekt getimte Preisreduzierung der PlayStation im Lande Nippon und das Minimalangebot an N64-Software zurückzuführen war, geschah das Undenkbare: Nintendo senkte den angestrebten US-Preis noch vor dem Erstverkaufsdatum auf 199,95 $. Uns kann diese Entwicklung nur recht sein: Die Firmen bieten inzwischen nahezu zum Selbstkostenpreis ihre Hardware an, die natürlich die Basis für die Softwareverkäufe darstellt. Und das ist auch das Feld, auf dem letztlich die finale Schlacht geschlagen wird. Sega wetzt die Säbel und holt mehr Third Party-Entwickler als je zuvor ins Boot, Sony setzt ebenfalls auf die externen Entwickler, und Nintendo verfolgt weiterhin die Strategie, daß man für die 64-Bit-Wundermaschine entweder exklusiv oder gar nicht programmiert. Ich glaube, wir werden noch jede Menge Spaß mit den Dreien haben. Und „Secret Character" 3DO-M2 macht sich schon mal in der Umkleidekabine warm....

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur



Irgendwo an einer Wand im Jahre 2001.



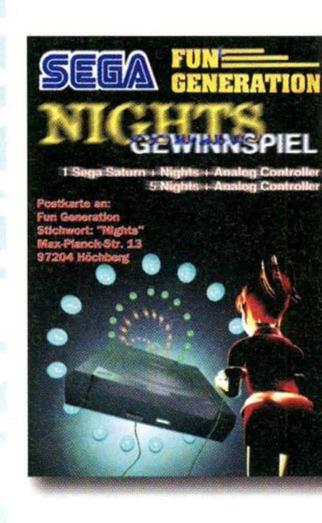
INHALT 10/96

OKTOBER 1996











Die Top 9 des Monats!

Street Fighter Zero 2



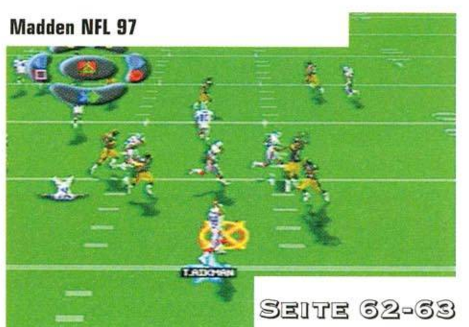
Tobal No.1



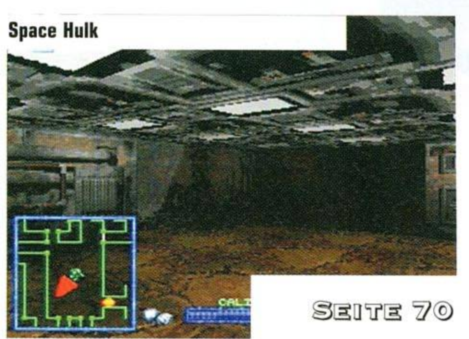
wipEout 2097



Madden NFL 97



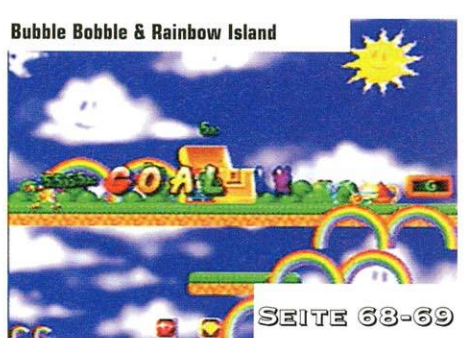
Space Hulk



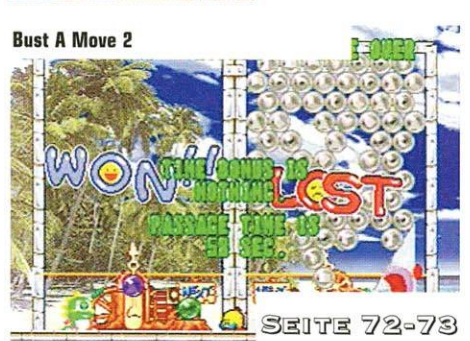
Virtua Fighter Kids



Bubble Bobble & Rainbow Island



Bust A Move 2



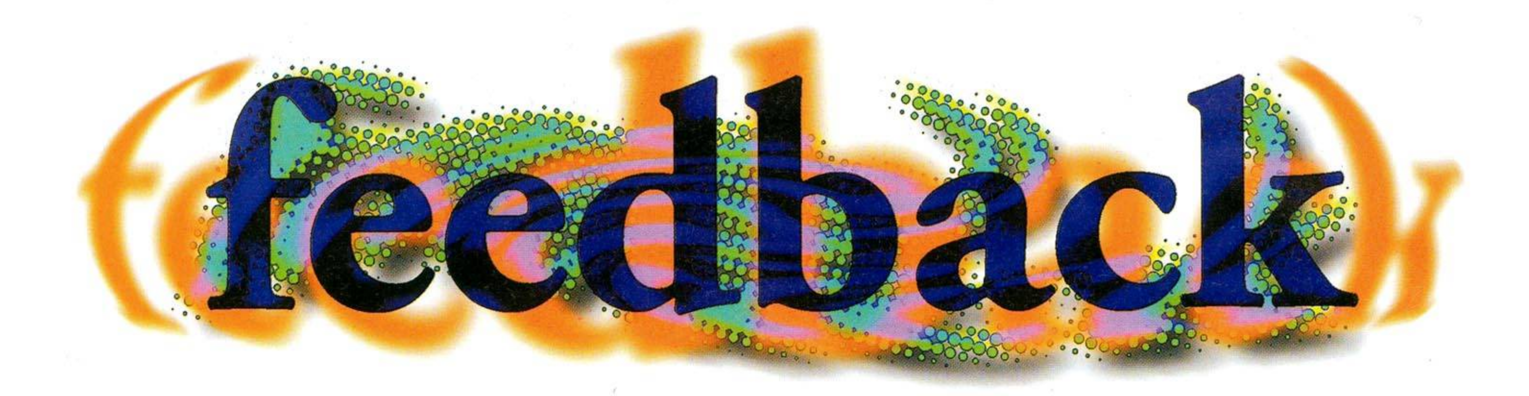
Alien Trilogy







Spiele Tests



Fleckenentferner

Hi Fun Generation! Ich habe Eure Zeitschrift abonniert und finde sie echt klasse. Vor allem die grafische Aufmachung sticht einem ins Auge. Den „Fleck" mit der Aufschrift „Das Videospiele Magazin !" auf dem Cover der Ausgabe 9/96 hättet Ihr Euch aber sparen können. Nun zu meinen Fragen:

1. Könnt Ihr Poster der Bilder aus der 3D-Gallery machen?
2. Wann wird eine PAL-Version von Iron & Blood erhältlich sein?
3. Welches Spiel ist Eurer Meinung nach besser: International Track & Field (PSX) oder Athlete Kings (SAT)?
4. Wann wird es die nächste Demo-CD-Pool-Aktion (Puh...) geben?
5. Wird es SAT-Umsetzungen von wipEout 2097, Formel 1 oder Micro Machines V3 geben?
6. Wird es einen Metroid-Nachschub für das N64 geben?

Das waren meine Fragen.

Tschüß von hier und macht weiter so, ***Sebastian Gerholdt, Berlin***

FG: 1. Zitat von Art Director Kai: „Das ganze Heft besteht im Grunde nur aus Postern, da braucht´s kein Zusätzliches!". Zitat von Chefredakteur Götz: „Wir sind ein seriöses Magazin, im 'Spiegel' findet man schließlich auch keine Poster." Was meint Ihr zu diesem Thema: Braucht die ***FUN GENERATION*** *ein Poster?*

2. Die PAL-Version soll gegen Ende September erhältlich sein.

3. Die beiden Titel sind sich unserer Meinung nach absolut ebenbürtig. International Track & Field hat wohl ein bißchen mehr an Atmosphäre zu bieten, Athlete Kings lockt dafür mit einer etwas einfacheren Steuerung und witziger Aufmachung. Gerade mit mehreren menschlichen Mitspielern überzeugen die zwei Sportspiele hundertprozentig. Athlete Kings läßt aber nur maximal zwei Starter gleichzeitig zu, während Track & Field mit immerhin vier Leuten simultan gespielt werden kann.

4. Wir arbeiten daran. Allerdings haben wir aus unseren bisherigen CD-Aktionen lernen müssen. Sowohl die Sony VIP-CD wie auch die Sega Bootleg-CD hatten wir nicht in ausreichender Stückzahl vorliegen, so daß sehr viele Leser leider leer ausgingen. Die Nachfrage war in beiden Fällen immens und übertraf unsere Schätzungen bei weitem. Aus diesem Grund werden wir erst dann wieder eine CD anbieten, wenn wir vom Hersteller exakt die Menge zugesichert bekommen, um alle Interessenten befriedigen zu können.

5. Laut Psygnosis sind Umsetzungen von wipEout 2097 und Formel 1 momentan für den Saturn nicht geplant. Auch Micro Machines V3 von Codemasters ist bislang nur für die PlayStation in Arbeit.

6. Offiziell wurde noch kein Nintendo 64-Ableger angekündigt.

Fragen, Lob oder Wünsche ??

**Schreibt an:
Fun Generation
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg**

Kurzkritik

Gute Zeitschrift, weil informativer als Schundblatt „—", weitaus kritischer als „95%- —", moderner als Freak-Blatt „—"! Deshalb seid Ihr die ersten, die ich, 18 Jahre, Konsolist und Dauerspieler seit 12 Jahren (GB, SNES, MD, Multi Mega, 32X, PC, Saturn, PS) abonniere. Bitte nur etwas weniger bunt, dann paßt alles! Wegen Euren Bewertungen und denen der „—" genieße ich Gustostückerl wie Gunship, Alien Trilogie, Wing 3, Ridge Racer Revolution, wipEout, Total NBA, adidas Power Soccer, Tohshinden 2, DD, Jumping Flash usw. Segas Saturn konnte mich nicht ganz überzeugen. Ehrlich gesagt, ich halte Sega Rally nicht gerade für ein Topspiel! Auch Panzer Dragoon war nicht der Dauerbrenner. Mein einziges und wahres Lieblingsspiel war Daytona, das ich stundenlang spielte. Obwohl ich auch andere Zeitschriften lese, stellen sich mir ein paar Fragen, die ich Euch herzlich bitte, zu beantworten:

1. Wißt Ihr mehr über Origins Umsetzung von Wing 4 auf PSX?
2. Civilization 1 auf SNES! Civilization 2 auf PSX? Wißt Ihr was?
3. Descent 2 auf PS? Ist es technisch noch möglich?
4. Welche Spiele wird Sega Soft auf PS übertragen?
5. Internet auch ohne Black PlayStation?

Wäre nett, wenn Ihr mir aushelfen könntet! Danke im vorhinein! Weiter so, viel Vergnügen!,

Euer Leser Peter Krieg →

Deine Aufzählung an Top-Titeln kann sich sehen lassen. Nur, die Kritik an Sega Rally und Panzer Dragoon können wir beim besten Willen nicht nachvollziehen. Beide Spiele sind unter der Saturn Software absolut herausragend, doch zeigt dies deutlich, daß vor allem der persönliche Geschmack bei der Beurteilung eines Games ein gewichtiges Wörtchen mitzureden hat. Zu Deinen Fragen:

1. Die PlayStation-Umsetzung ist für den 20. Dezember angekündigt, jedoch könnte sich der Termin durchaus noch etwas nach hinten verschieben.

2. Microprose kann sich mit dem Gedanken einer Umsetzung zwar anfreunden, allerdings ist Civilization bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht für die PlayStation geplant.

3. Eine Umsetzung ist sicher möglich, technisch allerdings dürfte diese hinter der PC-Version etwas zurückstehen, da die SVGA-Grafikauflösung auf einem Fernseher nicht dargestellt werden kann.

4. Sega Soft wird ausschließlich für den Saturn und den PC entwickeln. Das Gerücht, Sega werde zukünftig Software auch für die PlayStation veröffentlichen, ist völliger Quatsch.

5. Zum derzeitigen Zeitpunkt ist mit der „normalen grauen" PlayStation kein Internet-Zugang möglich. Die schwarze PlayStation ist zudem nur für den japanischen Markt angedacht und soll mit einem PC-Interface primär als Entwicklerstation dienen.

WUNDERBARES LAYOUT

Salve Fun Generation! Zu Beginn möchte ich Euch ein dickes Lob aussprechen! Euer wunderbares Layout sticht sofort ins Auge, Ihr seid sehr informativ, und die Berichte sind super! Genug der Schleimerei, jetzt geht's zur Sache. Ich habe natürlich auch ein paar Fragen an Euch, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt!

1. Was haltet Ihr davon, einmal eine First Aid-Sonderausgabe zu bringen, zu einem Preis von ca. 8,- DM? Ich denke, es wäre im Sinne vieler Leser.

2. Vielleicht nervt Euch diese Frage: Ich bin PS-Besitzer und weiß immer noch nicht, für was der Serial Port benötigt wird. Bitte gebt mir diesbezüglich Auskunft!

3. Ihr habt nicht zufällig Cheats für Defcon 5 / PSX (PAL) wie z.B. unendlich Leben, unendlich Ammo usw.?

4. Wer von Euch macht die extra-coolen „Wonz-Comics"? Ein super-dickes Lob an denjenigen!

5. Ganz wichtige Frage!!! In Heft 9/96 habt Ihr eine Personality-Seite abgedruckt, auf dem man ein Foto von Eurem Geschäftsführer Wolfgang sieht. Er hat ein absolut geniales T-Shirt an! I need this unbelievable Alien-Shirt! Wo bekomme ich es? Gibt es das auch in Österreich? Kann ich es bestellen? Was kostet es? Besorgt mir eines, BITTE! Klärt mich diesbezüglich bitte auf!

Also, das war es, ich hoffe, Ihr könnt schnell helfen. Vielen Dank noch mal für Euer super Magazin. Und so verbleibe ich mit zockermäßigen, freundlichen Grüßen

Heinz Dalkolme

Ganz, ganz dicke Grüße an Eure FG-Schönheiten Rabea und Kerstin!!!

1. Laß' Dich überraschen, wir planen große, um nicht zu sagen ganz große Dinge!

2. Dies ist ein Extensionsport, der für zukünftige Erweiterungen eingebaut ist. Der Game Buster von Dataflash nutzt diese Möglichkeit.

3. Zu Defcon 5 konnten wir bislang leider keine Cheats auftreiben.

4. Auch uns überrascht WONZ mit seinen abgefahrenen Ideen jedesmal aufs Neue. Die Themen zu seinen Comics haben immer Bezug zur aktuellen Ausgabe, nur dieses Mal sind wir absolut unschuldig...

5. Leider ist es uns nicht möglich, Dir ein solches T-Shirt zukommen zu lassen. Ausschließlich auf Messen und Pressevorführungen werden solche Shirts oder Ähnliches verteilt, allerdings meist nur in sehr geringen Stückzahlen. Sorry! Das Motiv zeigt übrigens einen Außerirdischen aus dem Spiel X-Com Enemy Unknown.



Den anderen weit vorraus!

Hallo FG-Team! Zuerst einmal Lob und Tadel! Euer Magazin ist so ziemlich das beste, was es zur Zeit auf dem Markt gibt. (Das kann ich behaupten, da ich auch die Konkurrenz lese. Uuups) Ihr wart sofort meine Nr. 1. Besonders im Layout seid Ihr den anderen weit voraus.

Ich finde es gut, daß Ihr nur Tips zu den wichtigsten Titeln im First Aid-Teil bringt (siehe Ausg. 9, Brief von Michael Glahn). Aber vielleicht wäre es ganz praktisch, wenn Ihr die First Aid in der Heftmitte abdruckt, denn so kann man viel schneller etwas wiederfinden. Und jetzt zu den Fragen:

1. Ich fliege günstigerweise am 29. September für drei Wochen in die USA. Es ist klar, daß ich mit dem Gedanken spiele, mir dort ein Nintendo 64 anzuschaffen. An meinem Fernseher habe ich einen EURO-AV1, EURO-AV2, RGB und S-VHS-OUT Anschluß, natürlich auch noch eine normale Antennenbuchse und einen Audioausgang. Ich weiß von meinem Fachhändler, daß der Fernseher problemlos über ein Menü auf NTSC-Modus umgeschaltet werden kann. Kann ich das Nintendo 64 ohne weiteres an meinen Fernseher anschließen oder muß ich es vorher umbauen lassen??

2. Wenn ja, laufen später auch deutsche Spiele auf dem US-Nintendo 64?

3. Wird es Quake auch auf der PlayStation geben?

4. Wenn ich meine PlayStation nach der Garantiefrist umbauen lasse, laufen dann amerikanische und japanische Spiele schneller als die deutschen Versionen?

5. Ist die FG auch bald im Internet zu finden?

Ansonsten könnt Ihr so weitermachen wie bisher. Euer größter Fan ***Daniel Hess, Mettingen***

*„Die Plazierung der First Aid-Rubrik wurde nicht ohne Hintergedanken gewählt. Unser größtes Anliegen bei der Heftgestaltung war es, den Testteil, so weit als möglich ohne störende Elemente an einem Stück zu präsentieren. Aus diesem Grund finden sich hier meist auch nur sehr wenige oder im Idealfall gar keine Anzeigen. Würden wir die First Aid in die Heftmitte verlegen, wäre das unserer Meinung nach sehr schöne und stimmige Gesamtbild der **FUN GENERATION** mit einem Mal dahin.*

1. Du kannst das Nintendo 64 über NTSC und EURO-AV problemlos anschließen.

2. So lange kein amerikanisches oder europäisches Nintendo 64 auf dem Markt ist, kann man keine definitive Aussage treffen.

3. Quake ist für die PlayStation geplant. Der Erscheinungstermin ist noch nicht auf ein genaues Datum fixiert, wir rechnen mit einem Erscheinen Anfang/Mitte nächsten Jahres.

4. Da nicht die Hardware sondern die Software die Geschwindigkeit bestimmt, laufen demzufolge NTSC-Versionen ca. 20% schneller.

*5. Die **FUN GENERATION** ist schon seit ein paar Wochen unter http://www.CyPress-Online.de im Internet zu finden. Neben Appetizern zur aktuellen Ausgabe und einer umfangreichen First Aid-Rubrik erfahrt Ihr zudem Allgemeines über die **FUN GENERATION**. Das Design der Seiten stammt übrigens von unserem Multitalent Kai, alleine deswegen solltet Ihr einen Blick riskieren, sonst schaffen wir die 12.000 Hits pro Tag (???) ja nie!*

Cooler Humor!

Yo! Fun Generation. Daß Ihr das beste Videospiel Magazin seid, dürfte nicht nur uns klar sein, sondern auch vielen anderen Lesern. Dies liegt wohl an: der aktuellen Backstage, den super Previews, hervorragenden News & Infos, informativen Tests, der erstklassigen First Aid, dem interessanten Feedback, dem besonderen Layout und Eurem coolen Humor. Womit wir gleich beim Thema sind. Gerade Euer besonderes Layout und Euer cooler Humor heben die **FUN GENERATION** von den anderen Videospiel Magazinen ab. Den Gag mit dem Hund (FG 8/96, S.93) fanden wir einfach urkomisch. Uns war natürlich sofort klar, daß dies nur ein Witz sein sollte, und wir nehmen an, daß es auch bei den meisten anderen Lesern unserer Altersgruppe (18-20) so rübergekommen ist. In der **FUN GENERATION** 9/96 beschwerte sich ein Leser (32) über diesen Gag. Wir sind aber der Meinung, Ihr solltet Euren Humor nicht verlieren und so weitermachen wie bisher. Startet doch eine Leserumfrage, ob Ihr weitermachen sollt wie bisher oder eben nicht. Nun haben wir noch ein paar Fragen an Euch:

1. Erscheinen folgende Saturn-Titel noch dieses Jahr als PAL-Versionen, und wenn ja, wann? Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Nights, Daytona USA Remix, Tomb Raider, Command & Conquer, Manx TT, Virtual On, Quake, Hexen, Die Hard Trilogie und Dark Savior.

2. Was wißt Ihr über die 3D-Polygon-Bibliothek von Sega (Vergleich mit PSX 3D-Polygon-Bibliothek)?

3. Ist anzunehmen, daß durch diese Bibliothek die Saturn-Spiele genauso schnell wie auf der PlayStation ablaufen?

4. Stimmt es, daß Tomb Raider zuerst auf dem Saturn →

erscheint, und wenn ja, warum?

5. Wann wird die Jap-Version von Advanced Military Commander Mission Files als US-Version erscheinen?

6. Wann wird der S1 als PAL-Version erscheinen, und wieviel wird er voraussichtlich kosten?

FG: Die Anzeige mit dem Hund war ein ziemlicher Schuß in den Ofen, doch haben wir uns schon letzte Ausgabe zu diesem Thema geäußert, und dabei wollen wir es auch belassen, endgültig!

1. Diese Jahr erscheinen voraussichtlich: Fighting Vipers - Oktober, Virtua Cop 2 - Dezember, Nights - erhältlich, Daytona Championship Edition - Oktober, Tomb Raider - Oktober, Command & Conquer - Ende September, Manx TT - Oktober, Virtual On - November, Die Hard Trilogie - Februar 97/eventuell noch dieses Jahr, Dark Savior - Oktober. Zu Quake, Hexen und Duke Nukem 3D stehen die Termine noch nicht fest.

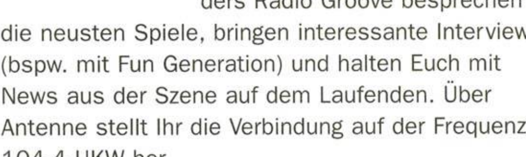
2. Kann man nicht miteinander vergleichen. Die neuen Tools von Sega sollen es dem „Otto-Normal-Programmierer“ ermöglichen, die komplexe Prozessor-Architektur des Saturn effektiver nutzen zu können. Viele Entwickler verwendeten bislang nur einen der zwei 32-Bit-Hauptprozessoren, ließen also einen großen Teil der Hardware-Perfomance brach liegen. Die neuen Tools sind im Grunde nichts anderes als programmiertechnische Kniffe, so daß zukünftig auch Fremdhersteller in der Lage sein sollten, das vorhandene Leistungspotential des Saturn restlos auszuschöpfen.

3. Die Frage verstehen wir nicht ganz, ist doch bspw. wipEout auf dem Saturn deutlich schneller als das PlayStation-Original.

4. Tomb Raider soll im Oktober für den Saturn erhältlich sein, die PlayStation-Version einen Monat später. Wir denken mal, daß aus Produktionsgründen die Termine etwas auseinanderliegen.

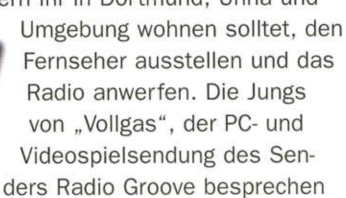
5. Momentan ist noch kein Termin für eine US-Version bekannt.

6. Der S1 ist der Nachfolger des bisherigen Saturn und steht seit kurzem als PAL-Gerät in den Läden, zu einem Preis von ca. 449,- DM. Der S1 ist kein neues Model. Einzig die Struktur der Platine wurde minimal überarbeitet, mit dem Ergebnis, die Produktionskosten etwas günstiger gestalten zu können. Angefangen bei der Farbe über die Prozessoren bis hin zur Leistung ist der S1 mit dem Vorgänger absolut identisch. Neu dagegen ist der Controller. Mit einem Richtungskreuz aus Hartgummi und leichtgängigeren L- und R-Tasten soll er deutlich besser sein als das alte Pad.



+++ Sonic X-treme wurde auf unbestimmmte Zeit verschoben. Der in den USA entwickelte Titel hielt nicht den strengen Qualitätsprüfern in Japan stand und soll sogar eventuell völlig gecancelt werden +++ Die Gebote für die zum Verkauf stehende Firma Psygnosis liegen inzwischen bei 300 Mio.$. Interessenten sind EA, Acclaim und GT Interactive. Besitzer Sony könnte eventuell mehr Gewinn am Verkauf der Firma als am PlayStation-Absatz bis dato machen +++ US-Releasedaten für N64-Spiele: Wave Race (4.11), Cruis´n USA (18.11), KI Gold (25.11), Tetrisphere, Shadows of the Empire, Blast Corps (alle 2.12) +++ Das meistverliehen Videospiel in US-Videotheken ist Mario RPG +++ Nights wird aller Voraussicht nach das bestverkaufteste Saturn-Spiel vor Virtua Fighter 2 +++ Third Party-Firmen präsentierten neue Saturn-Software auf dem Segas Gamer Day, darunter Mechwarrior 2 (Activision), Die Hard Trilogy (EA), zwei indizierte id-Shooter, Waterworld (Interplay), Tempest 2000 (!!!) (Saturn) und Abuse (Vic Tokai) +++ Resident Evil über 1.000.000 Stück verkauft +++ Sega Soft veröffentlicht die Rocket Science-Titel Rocket Jockey, The Space Bar und Obsidian +++ Ca. 75% der Videospieler sind am Kauf eines Nintendo 64 interessiert +++ Deutschland ist Testland für Saturn-Billigspiele wie Virtua Fighter, Daytona, Robotica,

Radio Groove gibt „Vollgas"



Jeden zweiten Montag im Monat solltet Ihr, sofern Ihr in Dortmund, Unna und Umgebung wohnen solltet, den Fernseher ausstellen und das Radio anwerfen. Die Jungs von „Vollgas", der PC- und Videospielsendung des Senders Radio Groove besprechen die neusten Spiele, bringen interessante Interviews (bspw. mit Fun Generation) und halten Euch mit News aus der Szene auf dem Laufenden. Über Antenne stellt Ihr die Verbindung auf der Frequenz 104,4 UKW her.

Nintendo senkt den geplanten US-Verkaufspreis auf 199$

Anfang August überschlugen sich wieder einmal die Meldungen um den Verkaufspreis des Nintendo 64. Das Gerücht machte die Runde, daß Nintendo plötzlich doch preislich mit PlayStation und Saturn gleichziehen möchte und die 64-Bit-Maschine für 199$ anbieten werde. Nachdem sich Meldungen aus Japan häuften, daß die Absatzzahlen dramatisch zurückgegangen seien, wurde natürlich viel über den relativ hohen US-Einführungspreis spekuliert. Nintendos Kommentar: „No comment!" Ein offizieller Sprecher der Firma gab kurz darauf allerdings bekannt, daß es keinerlei Infomationen über eine Preissenkung gäbe. Weder die Amerikaner noch die Japaner hätten irgendwelche Kommentare abzugeben, führte er weiter aus. Wenige Tage später bestätigten sich plötzlich die Gerüchte. Und Nintendo bestätigte den vieldiskutierten Verkaufspreis. Der (langerwartete) Kommentar: „Wir wollen sichergehen, daß jedermann weiß, wie ernst wir diesen Markt nehmen..." Nintendo fügte hinzu, daß nun ein größeres Publikum die Möglichkeit hätte, in den Genuß des Nintendo 64 zu kommen. Diese Aktionen waren natürlich Öl ins Feuer der Leute, die propagieren, daß das Nintendo 64 in Japan hinter den Erwartungen zurückbleibe. Man glaubt, daß Nintendo die Notbremse ziehen wollte und einen großen Teil der für den japanischen Markt bestimmten Maschinen nach USA und Europa bringen werde. Nintendo wirkte dem entgegen, indem behauptet wurde, daß zwischen dem 30. September 1996 und dem 31 März 1997 exakt 1 Million Geräte in den amerikanischen Markt gebracht werden, so wie bisher auch immer angekündigt. Des weiteren sehen Insider im Preisfall eine klare Aktion gegen die 32-Bit-Systeme, die jetzt natürlich den Preisvorteil verloren haben. Das schwindende Interesse am neuen Flaggschiff lasse sich laut dieser Quellen klar auf den Mangel an Software zurückführen und wird sich spätestens zum Jahresende wieder geben. Wir halten Euch auf dem Laufenden, wie das lustige Spiel weitergeht.

Nintendo läßt wieder Vorbestellungen zu



Wie in der letzten Ausgabe berichtet, hatte Nintendo den amerikanischen Videospielhändlern untersagt, verbindliche Vorbestellungen anzunehmen. Inzwischen wurde gemeldet, daß man natürlich gerne Vorbestellungen annähme und allen potentiellen Nintendo 64-Bestellern eine Maschine samt gewünschter Software zum geforderten Termin liefern kann. Vielen Dank für diese Portion Extra-Hype um die Wunderkonsole, Jungs!

Gumpei Yokoi verläßt Nintendo

Der legendäre Game Boy-Erfinder und die treibende Entwicklerkraft hinter dem Nintendo-Flop Virtual Boy nahm seinen Hut. Er verließ die Firma, bei der er zuletzt an Software für den schwerverkäuflichen Kopfschmerzerzeuger arbeitete. Ob sein Abschied in direktem Zusammenhang mit der VB-Pleite steht, kann nur vermutet werden, jedoch ist bekannt, daß Big N nichts mehr haßt als einen Loser! Yokoi soll zuletzt einen sogenannten „window job" bekleidet haben, der keinerlei Verantwortung beinhaltete. Yokois Pläne für die Zukunft sind ungewiß.

Cruisin' USA verspätet sich

Die Coin-Op-Konvertierung des Nintendo-Automaten Cruisn' USA wird nicht mehr in diesem Jahr auf den Markt kommen. Insider sprechen davon, daß das Spiel die Möglichkeiten der Konsole in der derzeitigen Fassung nicht ausreizt. Das Spiel kam vor zwei Jahren in die Spielhallen, konnte allerdings technisch nicht überzeugen.

Resident Evil 2...für Sega Saturn



Gut unterrichtete Kreise melden, daß Capcom an der Fortsetzung zum Mega-Erfolg Resident Evil arbeitet. Diesmal sollen auch Saturn-Besitzer in den Genuß des Horror-Schockers kommen, der in etwa die doppelte Größe seines Vorgängers haben soll. Das Sequel soll da anknüpfen, wo der erste Teil endete.

Enix bringt Rollenspiel für Nintendo 64



Auf der letzten Shoshinkai stellte der Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi klar, daß die Fortsetzung der Enix-Reihe Dragon Quest auf dem 64DD erscheinen werde. Doch zuvor wird Corlo World erscheinen, das die Abenteuer des Robotermädchens Wonder Project J2 erzählen soll. Damit soll nach den Nintendo-Differenzen mit Square das N64-Rollenspielfeld ein weniger üppiger gemacht werden.

Mario im Bundle mit Nintendo 64?

Kurz vor Redaktionsschluß wurde bekannt, daß das Nintendo 64 in den USA für 249.99$ inklusive Mario 64 veröffentlicht werden soll. Damit hätte Nintendo nicht nur die 50$ für die Hardware verloren, sie verschenken zudem noch ihr bestes Pferd im Stall. Uns soll´s recht sein!



Cyberspeed, Panzer Dragoon, Digital Pinball +++ Capcom bringt neues Prügelspiel: X-Men vs. Street Fighter mit folgenden Charakteren: Cyclops, Wolverine, Storm, Juggernaut, Magneto, Gambit, Rogue, Sabretooth, Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief, Dhalsim, Charlie, Cammy und M.Bison +++ Resident Evil 2 oder Biohazard 2 wird in einer modernen Großstadt mit Hochhäusern und einem Polizeirevier spielen, die von Zombie-Polizisten bevölkert sein soll. Der Titel soll im Frühling 1997 in Japan erscheinen +++





Actraiser wird auf dem Saturn eine Fortsetzung bekommen. Der Arbeitstitel ist „Act Remix" und die Entwickler sind Quintet +++ In der japanischen Version des Prüglers Fighting Vipers wird es einen versteckten Charakter geben, den Pepsi Man. Er ist das offizielle Maskottchen von Pepsi of Japan +++ Assault Rigs und Krazy Ivan kommen für den Saturn +++ Internet-Version von Sega Rally kurz vor Fertigstellung +++ Sony dementiert Gerüchte über Preissenkung auf 149$ +++ Das Nintendo 64 ist voraussichtlich umbaufähig. US- und Jap.-Version sind höchstwahrscheinlich untereinander kompatibel. Das Nintendo 64 soll den gleichen Sicherheitschip enthalten wie das SNES +++

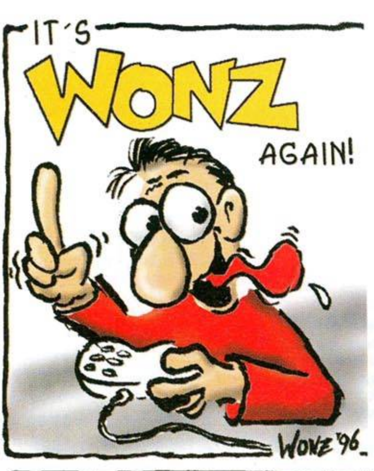
Wirtschaftsstudie sagt immense Zuwachsraten im Videospielsektor voraus

Ein Report eines amerikanischen Wirtschaftsinstitutes besagt, daß die Zukunft der drei „Next Generation"-Konsolen als gesichert anzusehen sei. Alle drei Maschinen (PlayStation, Saturn, Nintendo 64) werden laut dieser Quelle enorme Zuwachsraten erfahren und starke Marktpositionen einnehmen. In der Studie heißt es, daß die Konsolen eventuell von den DVD-Playern (z.B. 3DO-M2) ersetzt werden könnten, mit denen man Online spielen und auch durchs Internet surfen können soll. Kernaussage der Studie war, daß der Abstieg, der mit dem Niedergang der 16-Bit-Geräte begann, nun aufgrund der 32-Bit- bzw. der 64-Bit-Geräte gestoppt wurde und ein klares Wachstum erkennbar sei.

„This doesn´t fly"

Segas Reaktionen auf den Preissturz bei Nintendo waren doch heftiger als erwartet. Vize-Präsident für Verkauf und Marketing Ted Hoeff ließ sich bei der ersten Pressekonferenz genüßlich über Nintendos Probleme beim Absatz und den Mangel an Softwarenachschub aus. Er erklärte, Sega sei glücklich, daß man sich dem Saturn-Preis angepaßt habe und man werde Big N auf dem Felde der Software die Stirn bieten. Dann nahm er ein Nintendo 64, das scheinbar schon einmal nähere Bekanntschaft mit einem Vorschlaghammer gemacht haben mußte und schleuderte es mit dem Kommentar „This doesn´t fly" in Richtung der verdutzen Journalisten. Nintendo hatte das N64 im Vorfeld mit einer Kampagne beworben, deren Slogan die Flugfähigkeiten ausgestorbener Riesenechsen in den Vordergrund stellte.



















EIN ANDRENALINSCHOCK





ZUM FRÜHSTÜCK?

(Oder auch mittags, nachts und immer, wenn es Sie gerade packt ...)

Dieser Luftkampf wird Sie nicht mehr loslassen!

Die ultimative Herausforderung.

Gnadenios. Rasant. Ohne Rücksicht auf Veriuste.

Was ist? Steigen Sie ein?



FIRE AT WILL!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte • MicroProse
World Wide Web Site: http:/www.microprose.com

John Romero verläßt id



Der „Gottvater" der 3D-Shooter und Mitgründer des inzwischen berühmt-berüchtigten Labels, verließ id im letzten Monat. Er gründete sein eigenes Label, das sich auf die Weiterentwicklung der First Person-Games konzentrieren will. Er will definitiv mit id weiterhin als Lizenzpartner zusammenarbeiten und auch die 3D-Technologie der Firma nutzen.

Die Gewinner aus dem World of Games-Gewinnspiel aus der Fun Generation 8/96 sind:

- Frank Hotten aus Bocholt (PlayStation mit Memory Card),
- Sven Purucker aus Thale (PlayStation ohne Memory Card),
- B. Mularczky aus Alsdorf (PlayStation-Spiel ohne PlayStation und ohne Memory Card).

Allen Gewinnern wünschen wir viel Spaß mit den Gewinnen.

Tekken 2 läuft fast 100% rund!

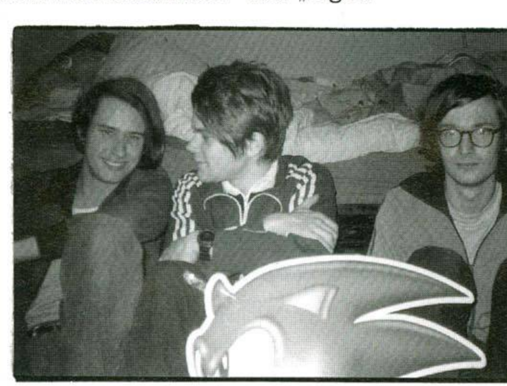
Viele Käufer des Spiels Tekken für die deutsche PlayStation waren einigermaßen sauer über die miserable PAL-Konvertierung. Die Steuerung war im Vergleich zur Spielhalle und den NTSC-Versionen zäh und schwammig, und aus dem damaligen Referenzprügler wurde eine ziemlich lahme Gurke. Die Fortsetzung Tekken 2 (Spiel des Monats 6/96) hat im Gegensatz dazu auf den hiesigen 50Hz-Maschinen keine wirklich störenden Darstellungsprobleme. Das Spiel wurde für die PAL-Maschinen sauber optimiert, allerdings ist beim direkten Vergleich zwischen der NTSC- und der PAL-Version ein sichtbarer Geschwindigkeitsunterschied zu verzeichnen. Der Spielfluß wird jedoch in keinster Weise gehemmt, deshalb ist diese Fassung ebenfalls empfehlenswert.

Japanische Hersteller entfernen nacktes Fleisch und extreme Gewalt aus den Spielen

Der japanische Hardwarehersteller Sega erklärte Ende August, daß man zukünftig keine sexuell freizügigen Darstellungen mehr in den Spielen für die Sega-Konsolen finden wird. Man wird ab Oktober einen einheitlichen Standard anwenden, um auch die Third Party-Hersteller an dieses Gebot zu binden. Dieses besagt, daß Photos oder Filmsequenzen mit nackten Frauen nicht mehr erlaubt seien. Spiele mit Darstellungen von Frauen in Unterwäsche oder Badeanzügen werden mit dem „Ab 18"-Sticker versehen. Bisher hatte man in Japan weniger Aufhebens um Gewalt oder Sex in Spielen gemacht als in den USA oder Europa. Nintendo und Sony haben seit geraumer Zeit schon einen Kodex gefunden, der kritische Inhalte untersagt.

Tocotronic geoutet

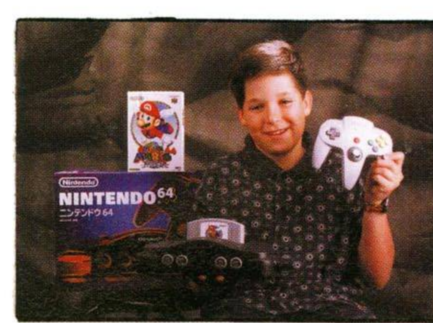
Die inzwischen immer bekannter werdende Hamburger Band Tocotronic, die mit Songs wie „So jung kommen wir nicht mehr zusammen" oder „Digital ist besser" erfolgreich wurde, nahm vor kurzem einen, in der Videospielszene nicht unbekannten Igel in ihrer Wohngemeinschaft auf. Dieser Schnappschuß konnte am Morgen nach einer Wohnungseinweihungsparty gemacht werden.



„This doesn´t fly" (Teil II)

Sega liebt es derzeit scheinbar, sich Feinde fürs Leben zu schaffen. Nachdem die mangelhaften aerodynamischen Eigenschaften des Nintendo 64 demonstriert wurden, war in den neusten amerikanischen Anzeigen eine PlayStation zu sehen, die von einem Hochhaus geworfen wird. Untertitel: „Fly, plaything. Fly." Hintergrund ist eine Kampagne für Nights, in der die überlegenen Fähigkeiten der drei Saturn-Hauptprozessoren in Zusammenhang mit der Qualität des Spiels angepriesen werden sollen. Des weiteren wurde angekündigt, daß Sega im kommenden Jahr mehr exklusive Third Party-Entwickler unter Vertrag haben werde, als irgendein anderer Videospielhardwarehersteller. Sega kündigte an, daß sie im Krieg der Systeme den aktiven Part übernehmen werden und als erster den Verkaufspreis der Hardware nochmals senken werden.

Herzlichen Glückwunsch



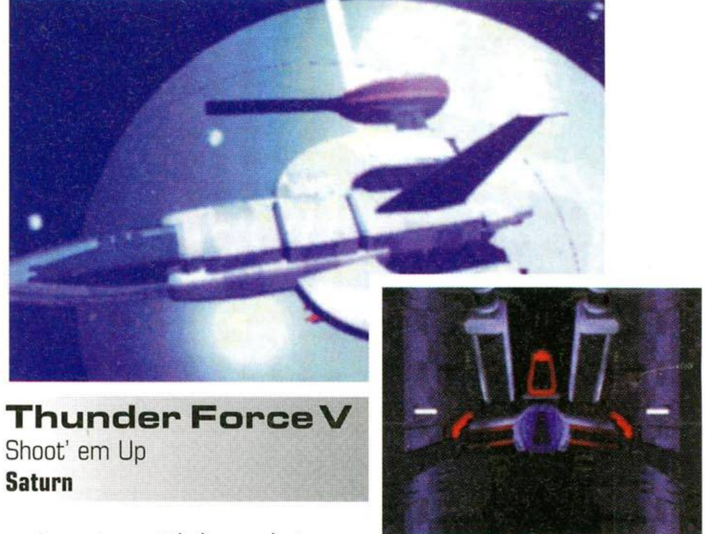
Mit dem richtigen Händchen zog unsere Glücksfee vor einigen Wochen Dan Verowski aus Berlin als Gewinner des Nintendo 64 inklusive Mario. Dan war, nachdem er den Anruf von der Redaktion erhielt, so aufgeregt, daß er eine Nacht nicht schlafen konnte. Inzwischen kann er sich ein Leben ohne die 64-Bit-Konsole kaum noch vorstellen und schickte uns ein Photo von sich mit seinem neuen Freund.



Perfect Weapon

Genremix
PlayStation/Saturn

Dieses Spiel wird als Genremix zwischen Tekken und Resident Evil gehandelt. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Elitekämpfers Blake, der den Weg des einsamen Fighters eingeschlagen hat. Auf seiner Reise stößt er auf dunkle Mächte, die planen, die perfekte Waffen zu bauen und die Weltheerschaft zu übernehmen. Neben den Beat' em Up-Sequenzen, in denen Blake teilweise gegen vier Gegner gleichzeitig antritt, muß man massig Rätsel lösen und Gegenstände einsetzen. Geplanter Erscheinungstermin: Dezember



Thunder Force V

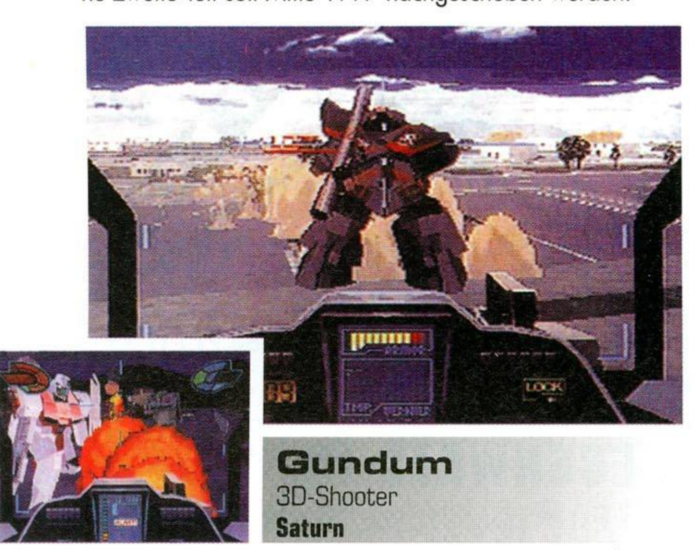
Shoot' em Up
Saturn

Derzeit entwickelt man bei Techno Soft hektisch an dem 3D-Shooter. Die Leser eines großen Saturn-Magazins in Japan wurden in der Vergangenheit aufgerufen, ihre Wunschvorstellungen zu den Inhalten des Spieles zu äußern. Allen Anschein nach könnte Thunderforce in die Richtung „Starfox“ gehen, sprich ein Ballerspiel aus der Ego-Perspektive mit skurrilen Welten und Polygonen-Grafik. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Frühjahr 1997



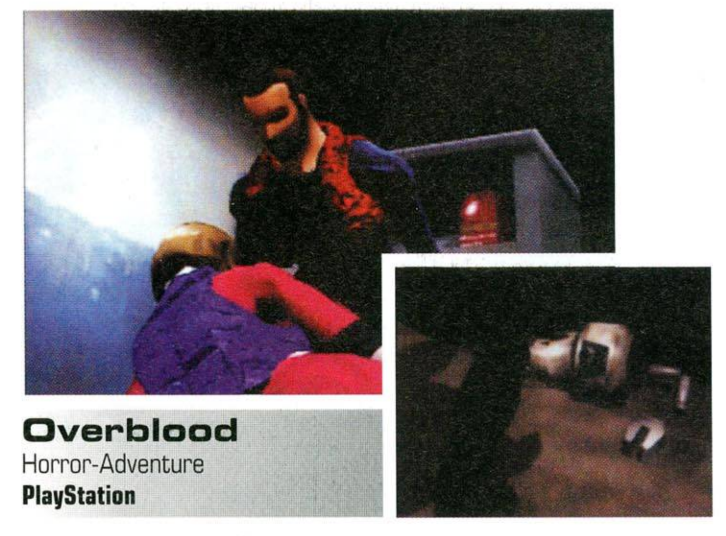
Toukon Retsuden 2
Sportspiel
PlayStation

Nachdem Activision die Europa-Lizenz für die in Japan höchst erfolgreiche „New Japan ProWrestling"-Serie erworben hat, werden auch wir demnächst mit El Samurai, Musashi oder Thunder Riger in den Ring steigen. Das neuartige Kampfsystem funktioniert nach dem „Schere-Stein-Papier"-System. Als Basis gibt´s Suplex-, Griff- bzw. Stretch- sowie Schlagtechniken. Die Suplex-Techniken sind den Stretch-Techniken unterlegen, diese jedoch haben gegen Schlagtechniken keine Chancen, welche logischerweise wiederum beim Suplex ins Leere fegen. Dadurch hat man bei den über 300 Spezialtechniken, die sich in jede der Kategorien einordnen lassen, genug Auswahlmöglichkeiten. Außerdem sind Matches zu viert möglich. Toukon Retsuden 1 (Test FG 1/96) wird Ende 1996 in Europa erscheinen, der hier besprochene zweite Teil soll Mitte 1997 nachgeschoben werden.



Gundum
3D-Shooter
Saturn

In Japan steht die Anime-Serie Gundam bei den Kids hoch im Kurs. Der meist dünne Plot dient als Transportmittel für handfeste Mechwarrior-Action, ähnliches kann man auf dem Saturn erwarten. Aus der Cockpit-Perspektive steuert man seinen Mech gegen die feindlichen Armeen, die vom Boden oder aus der Luft angreifen. Dabei kann man seinen Blickwinkel nach oben oder unten verstellen und sogar springen. Eventuell wird es möglich sein, mit einem verbündeten Roboter anzutreten, allerdings dürfte ein Split-Screen-Modus ziemlich ausgeschlossen sein. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Frühjahr 1997



Overblood
Horror-Adventure
PlayStation

Ohne jegliche Ahnung von der Story fängt der Spieler bei Overblood dank eines Gedächtnisverlustes bei Wissenstand 0 an. Alles, was die Spielfigur RAZZ weiß, weiß auch der Spieler. Auf der Reise durch eine lebensfeindliche Industrielandschaft begegnet er dem kleinen Roboter Pipo, der ihm als Gefährte nützlich ist und sogar vom Spieler gesteuert werden kann. Ähnlich wie bei Resident Evil wird gerne auf Schockeffekte gesetzt, ob Overblood allerdings an die Klasse des Capcom-Knallers rankommt, kann aufgrund der vorliegenden Japan-Version schon verneint werden, zu wenig originell ist der Handlungsverlauf. Ein geplanter Erscheinungstermin für Europa ist noch nicht bekannt, derzeit verhandeln verschiedene Softwarehäuser um die Rechte für den europäischen Markt.



Aubird Force
Strategie
PlayStation

In der Rolle eines interstellaren Flottenkapitäns übernimmt man die Befehlsobergewalt im aktuellen Sternenkrieg. Vor jedem Einsatz erhält man Informationen über die gegnerische Seite, über das Territorium, auf dem die Schlacht stattfindet und kann daraufhin Ausrüstung, die Größe der Einheit und Fähigkeiten der Crew bestimmen und dann die Kampftaktik festlegen. Das Gefecht findet innerhalb von 3D-Feldern statt, die Manöver werden rundenweise gezogen. Strategie-Freaks werden es mit Sicherheit lieben. Ein Veröffentlichungstermin für Deutschland wurde noch nicht angesetzt.

Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu aktuellen Neuerscheinungen!!!

Multimedia Corner

Playstation

Titel	Preis
3D Lemmings	89.90
A-Train IV - Evolution	**98.-**
Adidas Power Soccer	98.-
Agile Warrior F111X	89.90
Air Combat	89.90
Alien Trilogy	98.-
Alone in the Dark 2	99.90
Andretti Racing	**89.90**
Aquanauts Holiday	**98.-**
Assault Rigs	85.-
Bust-A-Move 2	**69.90**
Chessmaster 3D	89.90
Chronicles of the Sword	**89.90**
Criticom	89.90
Cyber Sled	89.90
Cyber Speed	95.-
Cyberia	95.-
D	88.-
Defcon 5	85.-
Descent	89.90
Destruction Derby	99.90
Die Hard Trilogy	**89.90**
Disc World deutsch	89.90
Extreme Games	89.90
Extreme Pinball	95.-
Fade to Black	95.-
Fifa Soccer 96	69.90
Formel 1	**99.90**
Galaxian 3	89.90
Galaxy Fight	79.90
GEX	85.-
Goal Storm	59.90
Gunship	89.90
Heberekes Popoitto	85.-
Hi-Octane	95.-
Impact Racing	89.90
Johnny Bazookatone	89.90
Jumping Flash	89.90
Jupiter Strike	89.90
Kileak The Blood	89.90
Krazy Ivan	89.90
Magic Carpet	89.90
Mickeys Wild Adventure	85.-
Myst	**89.90**
Namco Museum 1	95.-
NBA In The Zone	95.-
NBA Live 96	95.-
Need for Speed	95.-
NFL Gameday	98.-
NHL Face Off	98.-
Novastorm	89.90
Off-World Interceptor	79.90
Olympic Games	**79.90**
Olympic Soccer	79.90
PGA Tour Golf	95.-
Philosoma	89.90
Powerserve	89.90
Primal Rage	98.-
Pro Pinball	**79.90**
Psychic Detective	85.-
Ran Soccer	89.90
Rapid Reload	89.90
Rayman	89.90
Resurrection - Rise 2	89.90
Revolution X	69.90
Ridge Racer Revolution	98.-
Road Rash	95.-
Shellshock	89.90
Shockwave Assault	69.90
Slam N Jam	89.90
Space Hulk	89.90
Starblade Alpha	**79.90**
Streetfighter Alpha	89.90
Striker 96	89.90
Tekken	99.90
The Raiden Project	79.90
Theme Park	98.-
Thunderhawk 2	89.90
Toshinden 2	98.-
Total Eclipse	98.-
Total NBA 96	98.-
Track & Field	98.-
True Pinball	89.90
Twisted Metal	89.90
Viewpoint	95.-
Warhawk	89.90
Williams Arcade Hits	**59.90**
Wing Commander 3	99.90
Wipeout	98.-
World Cup Golf	75.-
Worms	89.90
Zero Divide	89.90

Zubehör:

Artikel	Preis
Action Replay Pro	85.-
Antennenkabel	49.-
Ascii-Pad	69.-
Ascii-Stick	109.-
Gamebuster	**85.-**
Joypad, Original	55.-
Joypad, Station Master	42.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	159.-
Link-Kabel	49.-
Maus	59.-
Memory-Karte, Original	44.90
Memory-Karte 8 MEG	**79.90**
Multi Tap	69.90
Neg Con	79.90
Playstation-Magazin 10,11	je 24.-
Scart-Kabel	**29.90**

Olympic Soccer
Saturn: 79.90 DM
PSX: 79.90 DM

Sega Saturn

Titel	Preis
3D Lemmings	89.90
Alien Trilogy	**95.-**
Athlete Kings	**89.90**
Baku Baku	69.90
Battle A. Toshinden Remix	99.90
Black Fire	89.90
Clockwork Knight 2	**49.90**
Cyberia	95.-
D	95.-
Darius Gaiden	95.-
Defcon 5	75.-
Die Horde	89.90
Euro Soccer 96	98.-
F1 Challenge	**99.90**
Fifa Soccer 96	**69.90**
Gex	89.90
Ghen War	89.90
	89.90
Guardian Heroes	89.90
Gun Griffon	89.90
Hang On GP 96	99.90
Heberekes Popoitto	79.90
Hi-Octane	99.90
Johnny Bazookatone	89.90
Magic Carpet	99.90
Mystaria	99.90
Mystery Mansion	99.90
Need for Speed	99.90
Nights mit Controller	**139.-**
Panzer Dragoon 2	98.-
Primal Rage	89.90
Pro Pinball	**79.90**
Revolution X	89.90
Rise 2	89.90
Road Rash	99.90
Sega Rally	99.90
Shellshock	99.90
Shining Wisdom	89.90
Shockwave Assault	79.90
Sim City 2000	99.90
Skeleton Warriors	**79.90**
Streetfighter Alpha	89.90
Striker 96	95.-
True Pinball	85.-
Victory Boxing	69.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Racing	89.90
Virtual Open Tennis	89.90
Wing Arms	95.-
Wipeout	89.90
World Cup Golf	89.90
Worms	**89.90**
WWF Wrestlemania	95.-
X-Men	89.90

Zubehör:

Artikel	Preis
Action Replay	85.-
Antennenkabel	39.90
Arcade Racer	119.-
Backup Memory	109.-
Gamebuster	85.-
Joypad	49.90
Photo-CD-Betriebssystem	59.90
Sechs-Spieler-Adapter	79.-
Video-CD Karte	345.-

SNES

Titel	Preis
Asterix & Obelix	129.90
Asterix	29.90
Diddys Kong Quest	**129.90**
Die Schlümpfe	109.90
Donkey Kong Country	129.90
Fifa Soccer 96	119.90
Flintstones - The Movie	119.90
Illusion of Time	109.90
Intern. Superstar Soccer	**89.90**
Kirby Dream Course	89.90
Legend of Zelda	59.90
Lion King	129.90
Mickey & Minnie	99.90
NBA Live 96	119.90
NHL 96	119.90
Nigel Mansell	119.90
Olympic Summer Games	119.90
Pinocchio	**119.90**
Secret of Evermore	109.90
Star Trek TNG	99.90
Super Mario Kart	64.90
Tetris 2	109.90
Toy Story	**129.90**
Yoshis Island	109.90

Gameboy

Titel	Preis
Adventure of Lolo	42.90
Animaniacs	59.90
Asterix & Obelix	59.90
Battle Arena Toshinden	**59.90**
Bomb Jack	39.90
Die Schlümpfe	59.90
Donkey Kong	39.90
Donkey Kong Land	59.90
Kirbys Block Ball	59.90
Kirbys Dreamland 2	59.90
Mickey Mouse 5	59.90
Olympic Summer Games	**59.90**
Pinocchio	59.90
Super Mario Land 1-3 je	39.90
Tetris 2	59.90
Top Ranking Tennis	49.90
Toy Story	**59.90**
Worms	59.90
Zelda	59.90

Hugo
Gameboy: 59.90 DM

Sony Playstation 389.90 DM
Sega Saturn 399.- DM

Neuheiten haben wir immer sofort vorrätig!!!!

Versand & Laden:
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand: (ab 500.- versandkostenfrei)
Post-NN 9,- DM, VK (Scheck o. Bar) 6,- DM
Kreditkarte 12.- DM, Ausland (nur VK) 18,- DM





Wonder Project J2

Adventure

Nintendo 64

Die RPG-Gurus Enix kündigen den zweiten Teil des skurrilen Wonder Projects an (Der erste Teil kam auf dem SNES). Der „weibliche" Roboter Josette soll die Gefühlswelt der Menschen kennen- und verstehen lernen. Dazu muß man ihr zuerst gewisse Verhaltengrundsregeln anerziehen, indem man sie in ihrer Pseudo-Menschenwelt agieren läßt und sie lobt, wenn sie etwas gut gemacht hat, bzw. sie tadelt, wenn sie sich daneben benimmt. Ziel ist es, aus Josette einen echten Menschen zu machen. Das Spiel besteht sowohl aus handgezeichneten als auch aus Polygonen-Grafiken. Bis jetzt gibt es noch keinen Veröffentlichungstermin.

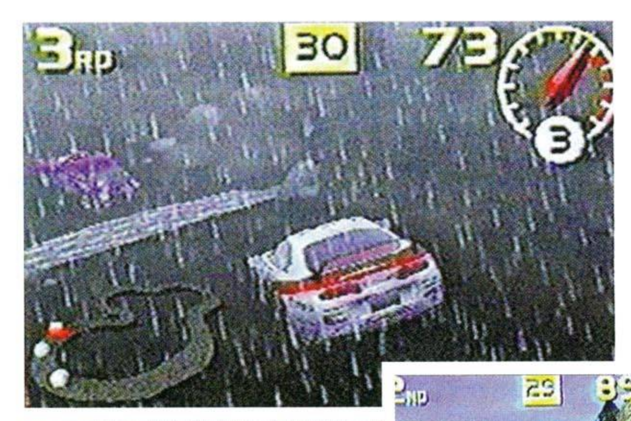


Deception

3D-RPG

PlayStation

Bei diesem sehr merkwürdigen Titel schließt der Spieler einen Bund mit Satan und muß dann die Herrschaft über ein Dämonenschloß erringen. Ist dies erst einmal erreicht, ist es von nöten, selbiges vor der konkurrierenden Teufelsbrut zu schützen. Ein Heer schlagkräftiger Recken erschafft man aus den Seelen der geschlagenen Feinde. Es soll sogar möglich sein das Schloß zu vergrößern, Fallen einzubauen oder die angreifenden Horrorwesen mit Blutopfern zu besänftigen. Deception enthält keinerlei FMV-Sequenzen, die Grafik ist komplett in Real Time-3D dargestellt. Im Frühjahr 1997 soll es sich in Europa manifestieren.



Top Gear Rally

Rennspiel

Nintendo 64

Top Gear ist ein Rally-Spiel in der Tradition von Dirt Dash (Namco) oder Sega Rally. Es werden mehr als drei Autos zur Auswahl stehen, darunter ein Toyota Supra, ein Toyota Allrad und ein Porsche. Auf den verschiedenen Strecken muß man sich mit unterschiedlichsten Wetterbedingungen wie Dürre, Gewitter oder Schnee auseinandersetzen. Top Gear Rally wird definitiv einen Split-Screen-Modus enthalten, befindet sich allerdings noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Das Spiel wird voraussichtlich im Frühjahr auf den europäischen Markt kommen.

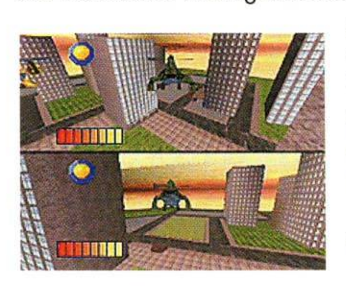


Blade & Barrel

Action-Shooter

Nintendo 64

Ein weiteres Geheimprojekt für Nintendo 64 kommt von den japanischen Traditionsentwicklern Kemco. Es handelt sich um einen 3D-Shooter im Stile von Descent bzw. Desert Strike. Genaueres über Story oder den technischen Hintergrund konnte noch nicht in Erfahrung gebracht werden, außer daß der Spielablauf enorm komplex gestaltet sein soll und daß ein Vier-Spieler-Modus enthalten sein wird. Daß auch noch kein Releasedatum zu bekommen war, versteht sich von selbst.







Super Puzzle Fighter 2

Knobelspiel
PlayStation/Saturn

Ja, darauf haben wir schon lange gewartet, auf einen Genremix zwischen Street Fighter und Tetris. Wenn man eine Linie weggespielt hat, kann der vom Spieler ausgewählte Kämpfer einen Move ausführen, bei fünf Linien zur gleichen Zeit gibt´s sogar einen Special Move gegen den Gegenspieler. Wer letztendlich die dickste Lippe hat, verliert das Match. Bisher ist der Titel nur in japanischen Spielhallen zu finden, ein Termin für die 32-Bitter steht noch nicht fest.



TNN Hardcore 4x4

Rennspiel
PlayStation/Saturn

Dieses Rennspiel wird als heißer Favourit auf die Off-Road-Krone gehandelt. Mit insgesamt vier zur Auswahl stehenden Allrad-Kutschen rast Ihr durch Naturschutzgebiete, verschneite Alpenregionen oder Wüstenreservate, um auszuchecken, was so ein ca. 20 Liter Superbenzin/100km vertilgender Geländeschänder an Power unter der Haube hat. , Der Titel soll noch vor Weihnachten in den Läden stehen. Die PlayStation-Version wird voraussichtlich etwas früher erscheinen.


ocean®

OCEAN PRODUKT PRÄSENTATION '96
Manchester 01.–03. August 1996

Mission Impossible?!

Ein Special von Marc A. Kirzeder

Eine neue Produktpalette, sprich die kommenden Spiele, wollte man uns bei Ocean in Manchester präsentieren. Sony PlayStation-, Sega Saturn- und Nintendo 64-Neuheiten sollte es zu sehen und zu spielen geben, Grund genug also, bei unseren Inselnachbarn in Manchester vorbeizuschauen. „G“ gab mir ein letztes Mission-Briefing, unsere Fotoausrüstung und ein Diktiergerät mit auf den Weg und so machte ich mich, die Erwartungen relativ hochgeschraubt und die nur schwer zu verdrängende Furcht vor Flugzeugabstürzen, -entführungen oder ähnlichen Desastern im Nacken (zu viele Die Hard und andere Filme in den letzten Jahren gesehen), auf, um alle Informationen, die ich herausfinden würde, an die Öffentlichkeit zu bringen. Dieser Auftrag sollte sich jedoch als schwieriger herausstellen, als wir angenommen hatten.

Während der teils ziemlich heftigen Multi Media Show, die leider mehr Marketingzwecken diente, als über die Spiele zu informieren, verdeutlichte Ocean, daß man bis Weihnachten '96 1.000.000 Spiele verkaufen wolle! Während der sechsstündigen „Multi Media-Tour de Force" bombardierte man uns förmlich mit Fakten, Zahlen und der Firmenphilosophie. Ocean wolle in Zukunft auf 100%ige Qualität achten und die Konsumenten von Videospielen mit exzellentem Gameplay verwöhnen. Die Käufer zukünftiger Ocean Produkte können nur hoffen, von den hochangesetzten Ansprüchen letztendlich in Form hochwertiger Spiele zu profitieren, denn sie sind es, die über den Erfolg dieser Produkte entscheiden werden.

LET THE SHOW BEGIN!

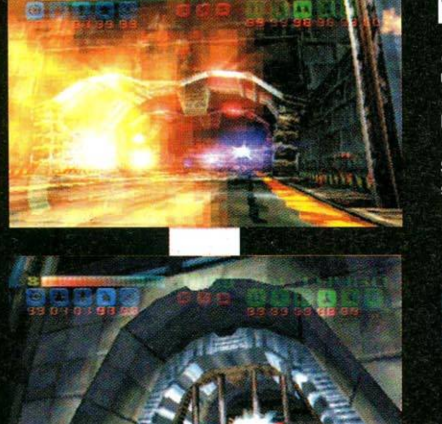
Der Zahlen und Fakten genug, es wird Zeit für das Wesentliche: die Spiele. Die größte Enttäuschung gleich mal vorweggenommen, wer bereits jetzt auf große Neuigkeiten über Nintendo 64-Produkte spekuliert, kann sich das weiterlesen vereinfachen und sich auf den letzten Absatz konzentrieren, denn das Nintendo 64 ließ man hier erst einmal geflissentlich unter den Tisch fallen, über ungebackene Brötchen redet man in England nicht; und solange das Release Date der Wunderkonsole für Europa ein Rätsel bleibt, konzentriert man sich auf jene, die sich „nur" für den Kauf einer PlayStation oder eines Saturns entschieden haben und jene, die einen PC ihr eigen nennen. So gab es neben den PC-CD-ROMs für DOS und Windows 95 einige Leckerbissen für die 32-Bitter, die wir schonmal vorsichtig unter die Lupe nehmen wollen. Ocean hat sich hier clevererweise der Hilfe einiger äußerst innovativen und talentierten Software-Schmieden bedient.

NEON

Angesichts des Gründungsdatums im Jahre 1994 eine noch relativ junge Firma mit Firmensitz in Darmstadt. Seit ihrem Mr. Nutz für den Amiga hat man sich hier auf die Überarbeitung und Verfeinerung von Game-Engines spezialisiert und dieses Know How bei den kommenden Spielen gekonnt umgesetzt. Drei Titel sind von NEON in nächster Zeit zu erwarten: **Tunnel B1** und **Viper**, zwei 3D-Shooter, die wahre Spitzentitel werden könnten. Des weiteren gab es ein paar Szenen von einem Action-Adventure aus einer isometrischen Ansicht im Stil von Origins Ultima Saga zu sehen. Außer den Screen Shots gab es aber keine weiteren Informationen über diesen Titel.

Tunnel B1 wird den Spieler in ein Labyrinth unterirdischer Tunnelsysteme schleudern, in denen es gilt, einen wahnsinnig gewordenen Despoten davon abzuhalten, den Rest der ohnehin schon ziemlich schäbigen Erde zu zerstören. Computergegner von erschreckender Intelligenz werden vehement versuchen, Euch daran zu hindern. Fünf sehr komplexe Level sind zu durchdringen. Unglaublich schnell und flüssig gleitet man, wipEout-like, durch die Tunnel, vorbei an Hindernissen und Gegnern, die allesamt mit detailreichen Texturen überzogen sind. Der Action-Kino-orientierte, interaktive „non-Techno"-Soundtrack verstärkt die beklemmende Atmosphäre von **Tunnel B1**. Die beeindruckenden Lichteffekte, ein anspruchsvolles Leveldesign und intelligente Computergegner sollen Tunnel B1 zu einem der Reißer bis Ende dieses Jahres machen, und das, was man bis jetzt sehen und spielen durfte, läßt die realistische Annahme zu, daß sich dabei ein neuer Standard von 3D-Shootern entwickelt. (PC, PlayStation und Saturn)

Viper schlägt in die gleiche Kerbe wie **Tunnel B1**, führt den Spieler jedoch in luftigere Höhen. Ihr schlüpft in die Rolle von **Viper**, dem einzigen Menschen, dem es inzwischen aufgefallen ist, daß die Außerirdischen schon lange alle Regierungen dieser Welt infiltrieren, um die Macht über unseren Planeten an sich zu reißen. Ihr steigt in Eurem Kampfhubschrauber auf, um die Metropolen dieser Erde von den Eindringlingen zu befreien. Wer nun eine simple Hubschraubersimulation im Geiste vor sich sieht, der irrt sich gewaltig. Viper überrascht mit düsteren 3D-Städteszenarien, welche stark an Ridley Scotts Science Fiction-Meisterwerk „Blade Runner" erinnern. Versteckte Geschützstellungen oder Abfanggeschwader versuchen Euren Hubschrauber auf die Straße zu befördern. Auch hier leistet die 3D-Engine von Neon wahre Wunder, beim Flug durch die Häuserschluchten rotiert die Umgebung bei jeder Eurer Bewegungen einwandfrei mit. Tolle Explosions- und Lichteffekte sollen auch Viper den grafischen Feinschliff geben, und wenn das Gameplay ähnlich ausgefeilt wie bei Tunnel B1 wird, dürfen wir uns auf einen weiteren Knüller aus dem Hause Ocean /Neon freuen. *(PC, PlayStation und Saturn)*



Tunnel B1

links: **Hier sollte eine Bildunterschrift stehen...** *links unten:* **...sonst macht dieser Kasten keinen Sinn...** *rechts unten:* **...und ist somit völlig Sinnlos - also reine Platzverschwendung.**

http://www.CyPress-Online.de

FUN GENERATION on the INTERNET

INFORMATION OVERLOAD V2.01

Der CyPress Verlag stellt sich vor!
Die FGArtDept Pages!
Fun Generation Online
Hot Links zu coolen Sites
Omega Media
Level - das tschechische GamerMag
E-Mailt uns!

Jeden Monat, noch bevor das Heft am Kiosk ist, könnt Ihr hier erfahren was an Top Games in der nexten Augabe vertreten ist.

Information Overload

Top 9 Games

Hier habt Ihr Zugang zu den Cheats, Tips & Tricks aller FG Augaben und unveröffentlichtem Material.

SAVED

NETSCAPE RECOMMENDED



Dreadnought

links: Diese „Dampf-Mechs" spielen bei Dreadnought eine wichtige Rolle. *mitte & rechts:* Ausschnitte aus dem fantastischen Intro.

Schöner Wohnen 2025

TRIBE

Bei Tribe handelt es sich um ein Ocean In-House Entwicklungsstudio direkt in Manchester. Tribe verwendet ein Silicon Graphics System, bestehend aus Indy- und Indigo-Workstations und einer 16-Prozessor Onyx Reality Engine. Dieses System ist eines der leistungsfähigsten Grafiksysteme in ganz Europa. Vier Titel dürfen wir aus diesem Haus erwarten, davon werden vorerst drei auch für die 32-Bit-Konsolen erwartet: **Dreadnought**, ein „Dampf-Punk"-Epos mit Flug- und Panzereinlagen; **Zoiks**, ein animiertes Hanna Barbera-Adventure mit allen bekannten Cartoon Helden aus gleichnamigen Studios; **Dawn Of Darkness**, ein 3D-Shooter, der an den Erfolg des indizierten id-Klassikers anknüpfen soll - und ein grafisch opulentes RPG, jedoch ließ sich zu diesem Zeitpunkt nicht einmal der Arbeitstitel dieses Spiels in Erfahrung bringen.

Dreadnought überrascht zunächst mit einer bizarr anmutenden Story. Wir schreiben das Jahr 2025 und befinden uns auf dem Mars. Elektrizität wurde nicht erfunden, stattdessen betreibt man Maschinen mit Dampf! Queen Victoria von England hält die Vorherrschaft über die meisten Territorien auf dem roten Planeten, sehr zum unbehagen der sogenannten Barons, die ebenfalls diesen Planeten für sich gewinnen wollen. Alles klar? O.k., die Story klingt vielleicht etwas strange, aber wer die alten Fantasy-Schinken nach Jules Vernes Vorlagen mochte, wird sich des skurilen Charmes von **Dreadnought** nur schwer entziehen können. Das verschwenderisch schön geratene FMV-Intro dürfte, dank der überlegenen Hardware Power von Tribe, eines der spektakulärsten zu diesem Zeitpunkt sein. Im Spiel selbst befindet Ihr Euch an Bord der HMS-Carnage (so auch der Arbeitstitel), einem gigantischen Träger mit unzähligen Fluggeräten und Bodenfahrzeugen an Bord. Ihr könnt also aus einem großen Arsenal dampfgetriebener Doppeldecker, Dreidecker, Panzer oder Schützenwagen wählen, mit denen es dann gilt, Boden- und Luftmissionen zu bewältigen. Mit über 30 Quick-Start-Missions und einem Campaign Modus, der sich mit den Spielererfolgen und -erfahrungen entwickelt, sollten auch Taktiker auf ihre Kosten kommen. Grafisch bietet **Dreadnought** butterweiche 3D-Routinen, gewaltige Explosionseffekte, über 250 SGI gerenderte 3D-Objekte und wunderschöne Marsszenarien. Wenn das Gameplay ebenso lecker wie die Grafik ausfällt, dann können wir mit einen wahren Genre-Hit rechnen, der alle Fans von Flug- oder Panzersimulationen mit taktischem Anspruch in seinen Bann ziehen wird. *(PC, PlayStation und Saturn)*

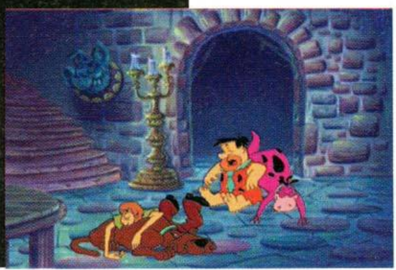
Bei **Zoiks** handelt es sich um ein interaktives Point & Klick-2D Adventure aus der Welt der Hanna Barbera-Helden Fred Feuerstein, Scooby Doo, Shaggy, Yogi Bär und Konsorten. Damit die Charaktere auch den Trickfilm Vorbildern gerecht werden, hat man ein paar der renommiertesten Cartoon-Artists für dieses Projekt verpflichtet. Wie ein Trickfilm soll sich dieses Adventure dem Spieler präsentieren. Alle Handlungen und Geschehnisse laufen in Echtzeit ab, so daß man nie das Gefühl verliert, mehr einen Film als ein Spiel zu verfolgen. Die hochauflösende Grafik hebt das Spiel, zumindest grafisch, über das Niveau einiger Genre-Kollegen, und wenn man dem Presse-Info von Tribe glauben schenken





Zoiks

links: Dieser Köter scheint keinen Spaß zu verstehen. *rechts:* Die „Heldengruppe" auf der Flucht.



Zuviele Hamburger und Dinosteaks führen zu einer schlechten Kondition.

O.I.T.

! Order In Time goes Internet !
Order-in-Time.de@t-online.de

Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel 399.90
Saturn mit Sega Rally 469.00
Game Buster 89.90
Advanced Military Commander 2 .... 99.90
Alien Trilogy us 109.90
Amok us 99.90
Baku Baku Animal 69.90
Bomberman jap 109.90
Black Fire 79.90
Blazing Dragons 89.90
Bust-A-Move 2 .... 99.90
Darius Gaiden jap 49.90
Dark Saviour us 109.90
Darkstalkers 2 (Vampire Hunter) jap 79.90
Daytona USA dt 69.90
Decathlete jap 109.90
Destruction Derby 79.90
Discworld 79.90
Die Hard Trilogy us 109.90
F1 Live Information 89.90
Fatal Fury 3 jap 109.90
Game Gun 89.90
Ghen War 79.90
Gradius Deluxe Pack jap 109.90
Gungriffon 109.90
Guardian Heroes 89.90
Gunbird jap 99.90
Hang On 95 .... 84.90
Impact Racing 89.90
Iron Storm us 109.90
Jonny BazookaTone 49.90
High Velocity us 89.90
King Of Fighters jap 119.90
Langresser 3 jap 129.90
Loderunner jap 109.90
Mystaria 99.90
NBA Action us 109.90
Nights jap 109.90
Nights jap & Special Controller 139.90
Off Road Interceptor 79.90
Olympic Games 79.90
Panzer Dragoon dt 79.90
Panzer Dragoon 2 jap/dt 69.90/89.90
Pro Pinball - The Web 79.90
Powerplay Hockey us 89.90
Return Fire us 109.90
Road Rash 89.90
Romance IV us 109.90
Scorcher us 99.90
Sega Rally dt 99.90
Shanghai 79.90
Shellshock 89.90
Shining Wisdom us 109.90
Sim City 2000 .... 89.90
Skeleton Warriors us 89.90
Slam´n Jam ´96 .... 109.90
Sonic Wings jap 109.90
Shockwave Assault 69.90
Steam Gear Mash jap 59.90
Street Fighter Alpha 89.90
Strikers 1945 jap 129.90
Story Of Thor us 109,90
Tilt 89.90
The Need For Speed 89.90
Thunderhawk 2 .... 89.90
Toshinden Remix 89.90
True Pinball 89.90
Ultimate 3 us!!!! 79.90
Victory Goal 96 .... 94.90
Virtua Cop inkl. Gun 129.90
Virtua Fighter Remix 49.90
Virtua Fighter 2 .... 99.90
Virtua Fighter Kids jap 109.90
WWF Wrestlemania 89.90
Wing Arms 89.90
wipEout 79.90
Worms 89.90
X-Men 89.90
Joypad 39.90
Virtua Stick 89.90
Mission Stick 149.90
Lenkrad 109.90
Memory Card 8MB 89.90
MPEG-Karte 319.90
Konverter für Importspiele 39.90
Sechs-Button-Pad Dauerfeuer 29.90

PlayStation

PlayStation 369.90
Game Buster 89.90
Alien Trilogy 79.90
Alone In The Dark 2 .... 99.90
Arcade Greatest Hits us 99.90
Bust-A-Move 2 us 69.90
Cronicles Of The Sword 89.90
Die Hard Trilogy us 99.90
DiscWorld dt (dt. Texte) 89.90
Extreme Pinball 79.90
Fade To Black 94.90
Fifa Soccer 96 .... 69.90
Jumping Flash 2 jap 129.90
King Of Fighters 95 jap 139.90
Kings Field Hintbook 49.90
Motor Toon GP 2 jap 129.90
Myst 89.90
Namco Museum 1 .... 94.90
Namco Museum 3 jap 139.90
NBA In The Zone 79.90
NBA Live 96 .... 79.90
NHL Face Off 89.90
Off Road Interceptor 79.90
Olympic Summer Games 99.90
Overblood jap 149.90
Po´ed 89.90
Powerplay Hockey 89.90
Primal Rage 89.90
Pro Pinball - The Web 79.90
Resident Evil us (Biohazard) 99.90
Resident Evil Hintbook 49.90
Return Fire 89.90
Ridge Racer Revolution dt 94.90
Road Rash 89.90
Tekken dt 99.90
Tekken 2 jap 139.90
The Need For Speed 89.90
Thunderhawk 2 .... 89.90
Tobal 1 jap 129.90
Top Gun 99.90
Toshinden 2 .... 94.90
Total NBA 96 .... 89.90
Track & Field 99.90
True Pinball 89.90
Twotenkaku jap 69.90
Shellshock dt 89.90
Shockwave Assault 89.90
Skeleton Warrior 89.90
Slam ´n Jam ´96 us 99.90
Starfighter 3000 .... 99.90
Street Fighter Alpha 89.90
Memory Card 49.00
Viewpoint 89.90
Warhammer 89.90
wipEout 89.90
Wing Commander III 99.90
Worms 89.90
Joypad 54.00
Memory Card Plus 79.90
Namco neGcon Joypad 89.90
Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen) 139.90
Racing Controller 89.90
Ascii Joyboard 109.90
RGB-Kabel 39.90

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 699.00

Jaguar

Jaguar + Cybermorph 199.90
Jaguar Spiele .... ab 99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3 .... 89.90
International Superstar Soccer 2 .... 109.90
Boogerman dt 89.90
Civilisation 129.90
Donkey Kong Country 2 dt 119.90
FIFA Soccer 96 .... 99.90
Final Fight 3 .... 99.90
Goeman V jap 129.90
Kirby´s Ghost Trap 69.90
NBA Live 96 .... 99.90
Madden 96 .... 99.90
Mario Kart 69.90
Mega Man X3 .... 109.90
PGA Tour Golf 96 .... 79.90
Pinocchio 99.90
Toy Story 109.90
Asterix & Obelix dt 89.90
Yoshi´s Island dt 109.90

SNES Rollenspiele

Robotrek 89.90
Bahamut Lagoon jap 199.90
Big Sky Trooper us 89.90
Brainlord 89.90
Brandish us 109.90
Breath Of Fire 2 dt 109.90
Chrono Trigger us 129.90
Chrono Trigger Hint Book 39.90
Lord Of Darkness 89.90
Dragon View 89.90
Dragon Warrior V (Enix) us 139.90
Dragons Quest VI jap 199.90
Earthbound 129.90
Illusion Of Time dt 99.90
King Arthur 89.90
Lufia 89.90
Lufia 2 us 129.90
Lufia 2 Hintbook 49.90
New Horizons us 129.90
Paladins Quest us 109.90
Romance VI us 129.90
Ruins Of Virtue 2 us 99.90
Secret Of Evermore dt 109.90
Secret Of Mana 3 jap 199.90
Secret of the stars us 119.90
Super Mario RPG 129.90
Ultima: False Prophet us 129.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2 .... 89.90
Sechs-Button-Pad 29.90
Comix Zone dt 69.90
Desert Strike 49.90
Earthworm Jim 2 .... 89.90
FIFA Soccer 96 .... 89.90
Int. Superstar Soccer Deluxe 79.90
J. League Soccer 2 jap 49.90
Landstalker 59.90
Nigel Mansell dt 89.90
NBA Live 96 .... 89.90
NHL 96 dt 89.90
Madden NFL 95/96 .... 29.90/89.90
PGA Tour 96 .... 89.90
Phantasy Star IV dt 109.90
Story Of Thor 109.90
Super Skidmarks 59.90
Theme Park 94.90
Toy Story 79.90
Vectorman dt 59.90
Worms 89.90

Mega CD

CDX Pro 59.90
Lunar Eternal Blue 99.90
Lunar Hint Book 44.90
diverse Spiele ab 29.90

32X

Chaotix dt 49.90
Golf Magazine: 36 Great Holes 49.90
FIFA Soccer 96 .... 49.90
Metal Head 49.90
NBA Jam dt 39.90
Stellar Assault 49.90
T-Mek 49.90
Virtua Fighter dt 49.90
WWF Raw 39.90
Motherbase 49.90

Neo Geo CD

Pulstar 89.90
Samurai Shodown 3 .... 89.90

Zeitschriften
Game Fan 17.00
PlayStation + CD engl. 25.00
Saturn + CD engl. 25.00

Versand
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45
Fax: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 613758 oder 616485





Dawn of Darkness

oben: **F.O.A.D. „F*** Of And Die"! Nicht nur das Gameplay fällt krass aus, auch die Gags sind nichts für zarte Gemüter.** *mitte:* **Momentmal, das sieht ja aus wie...***unten:* **Das funktionelle Display erinnert etwas an Alien Trilogy.**

darf, so erwarten den Spieler wahre Gag-Attacken im Stile der bekannten Comichelden, die im übrigen von den Originalstimmen synchronisiert werden. Für Fans der Cartoonklassiker ein Schmankerl; ob sich dieser Reiz jedoch auch auf Nicht-Fans übertragen läßt, halte ich für fraglich. *(PC, PlayStation und Saturn)*

Das was man vom „Boom" Clone **Dawn Of Darkness** zu sehen bekam, war dann im wahrsten Sinne des Wortes erschreckend: ein paar kurze Ausschnitte, die eher an Zusatzlevel für den id-Klassiker erinnerten, als dem hohen Anspruch eines 3D-Shooters mit Stephen King-Ambitionen zu genügen. Ein paar eklige Monster hier, ein paar makabre Gewaltdarstellungen da machen noch kein Spiel des Monats. Zumindest was den Levelaufbau angeht, hat man sich bei Tribe hohe Ziele gesetzt: die Level hat man über die ganze Welt verteilt und außerdem eine Stadt von den Ausmaßen Londons in das Spiel integriert. Eine echte 360° 3D-Umgebung und die Horror Storyline, unterstrichen von einem exzellenten Gameplay, sollen das Spiel über die Masse heben. Warten wir's ab. *(PC, PlayStation und Saturn)*

TEAM 17

Die Macher eines der wohl amüsantesten Multiplayer-Action-Strategie Spiele, in Worten Worms, melden sich ebenfalles für Ocean mit ein paar interessanten Neuheiten zurück. Ihr Kassenschlager Worms wird nun auch noch für das SNES, Mega Drive und Apple Macintosh (!) umgesetzt, womit dann wirklich jeder in den brutalen Genuß dieser Killerwürmer kommen kann. Ein State Of The Art Flipper, das Remake eines Arcade Shoot 'em Up-Klassikers sowie ein weiterer 3D-Shooter werden von Team 17 an den Start geschickt, um sich mit der Konkurrenz zu messen.

X2 (Project X)

links: **X2 soll ruckelfreie Arcade-Action in die heimischen Gemächer bringen und spart nicht an den zahlreichen 3D Gegnern.**

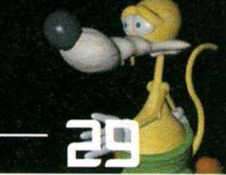
X2 (Project X) müßte den Fans bunter Hardcore-Shoot 'em Ups noch aus den Spielhallen ein Begriff sein. Der Multi-Scroller erhebt Anspruch auf den Thron dieses stiefkindlich vernachlässigten Genres. Mit über 32.000 dargestellten Farben, SGI gerenderten 3D-Objekten, einem schier unerschöpflichen Arsenal von Waffen Power-Ups, einem brettharten Techno Soundtrack und einem Gameplay, das auch im Zwei-Spieler-Modus nicht in's Ruckeln kommt, will man den Fans von guter Arcade Kost Tribut zollen. Vorbei sind die „Insert Coin"-Zeiten, mit **X2** steht der Automat quasi im Wohnzimmer. Hoffentlich trüben die 3D-Level, welche man in das Spiel integrierte, nicht den Ballerspaß. *(PlayStation und Saturn)*

Ballistic könnte ein Referenz Flipper für die PlayStation werden. Vier verschiedene Tische mit den Themen „Extreme Sports", „Babe Watch", „Law & Justice" und „The Viking Tales" sollen für genügend Abwechslung rund um den Silverball sorgen. Verschiedene Ansichten, herausragende Soundeffekte, Rampen, Mini-Games in der LED Anzeige, hochauflösende Grafik und hyperrealistisches Ballverhalten deuten darauf hin, daß Ballistic auch langfristig motivieren könnte. *(PlayStation; eine Umsetzung für den Sega Saturn ist geplant)*

Wenig überraschend, daß auch bei Team 17 an einem 3D-Shooter im Stile von „Boom" gearbeitet wird. **Allegiance** soll das Werk mal heißen, und die kurzen Szenen, die wir zu sehen bekamen, standen ganz im Gegensatz zu **Dawn Of Darkness**. Das Gefühl, es hier mit einem weiteren Mitglied der langsam unüberschaubaren Familie ähnlicher Titel zu tun zu haben, wollte sich anhand des phänomenal flüssigen Scrollings und der sehr realistisch anmutenden 3D-Umgebung einfach nicht einstellen. Seit Filmemachern wie John Woo oder Quentin Terentino gehört es ja bekanntlich zum guten Ton, zwei große 9mm Automatics vor sich her zu tragen, um sich Respekt zu verschaffen, so auch bei **Alligiance**. Die Qualität der 3D-Level ähnelt der ersten Episode der Die Hard Trilogie, nur daß hier wirklich aus der Ego-Perspektive gespielt (gekillt) wird. Rein optisch wirkte das, was wir zu sehen bekamen, den bisherigen Shootern weit überlegen, da hier alle Objekte aus Polygonen mit feinsten Texturen bestehen und man sich in einer wirklichen 3D-Umgebung mit mehreren Ebenen, Decken, Treppen oder z.B. Gitterpassagen befindet. Mehr gab es aber leider nicht zu sehen, und so bleibt auch hier ein gewisses Restrisiko in Sachen Gameplay; aber wie bereits am Anfang erwähnt, will Ocean ja gerade hier neue Maßstäbe setzen. *(PC, PlayStation und Saturn)*

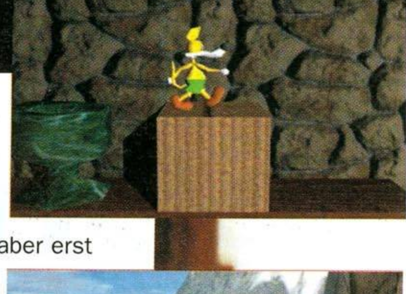
CTA

„Cheesy" sagt der Engländer normalerweise zu Dingen oder Leuten, die er irgendwie billig, schmierig, stinkig oder sonstwie abstoßend findet. Ganz im Gegensatz zu dieser Phrase steht der Held eines 3D-Plattform Jump & Runs, das CTA für Ocean entwickelt. **Cheesy**, so sein Name, wird vor die schwere Aufgabe gestellt, diesem neuen Genre vielleicht als Vorbild zu dienen. Das könnte ihm eventuell leichter fallen als seine Mission im gleich-





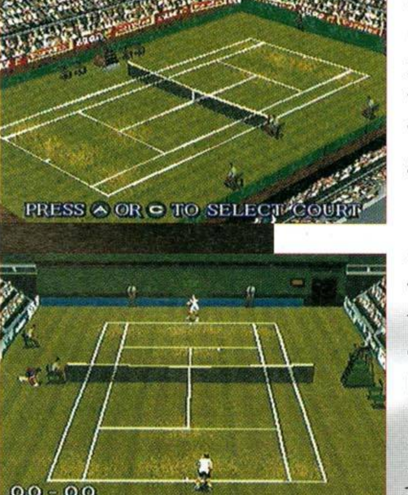
Cheesy *links:* **Mit diesem nett anzusehenden Kerlchen hat Cheesy im Laufe seines Abenteuers zu tun.** *rechts:* **Cheesy in seiner ganzen Renderpracht.**



namigen Spiel. Ein gewisser Dr. Chem hat nämlich unseren kleinen Nager in sein Schloss entführt, um ihn für den Rest seines Lebens in einem Laufrad für die Stromversorgung im Schloss rennen zu lassen. **Cheesy** glückt natürlich die Flucht, und nun heißt es, die Zutaten für einen Teleporter-Zauberspruch zu finden, um die Heimreise antreten zu können. Die Mischung eines Plattform-Spiels und einer 3D-Umgebung lassen diesen Titel in der Tat erfrischend neu aussehen. Mit über 30 Leveln, die mal von der Seite, mal von oben oder aus der Ego-Perspektive gespielt werden, versucht **Cheesy** ein adäquates Gegenstück zu Bug oder Clockwork Knight für den Sega Saturn zu werden. Grafisch äußerst gelungen, sind wir sehr auf die Testversion gespannt, um dann mehr über das Gameplay dieses Titels verraten zu können. *(Sony PlayStation)*

SMART DOG

Nach Pete Sampras Tennis für das Mega Drive, liefert Smart Dog nun ihr Tennisdebüt für die 32-Bitter ab. Unter dem Arbeitstitel **Breakpoint Tennis** entsteht eine Tennissimulation, die man gerne als Referenztitel gewertet sehen würde. Neben dem obligatorischen Championship-Modus für Einzel und Doppel wird ein Zwei gegen Zwei und ein Mehr-Spieler-Modus enthalten sein, wo man die Möglichkeit hat, mit bis zu acht Personen im Knock Out-Verfahren gegeneinander anzutreten.
Zur Verfügung stehen 4 Damen und 4 Herren, die alle verschiedene Stärken und Schwächen haben sollen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, sogenannte Combo Moves einzusetzen, ob sich die Kontrahenten dann ihre Schläger um die Ohren hauen, ist jedoch relativ unwahrscheinlich. Die Bewegungen der Polygonspieler wurden alle per Motion Capture-Verfahren in Szene gesetzt und für ein Maximum an Realität mit hübschen Texturen versehen. Vier verschiedene Bodenbeläge und eine Replay-Funktion

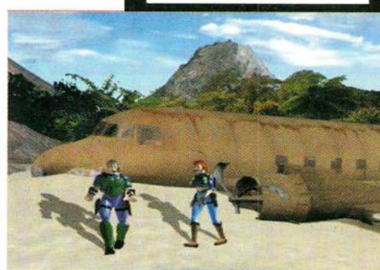


Breakpoint Tennis

oben: **Der Rasenplatz ist optisch am schönsten in Szene gesetzt.** *unten:* **Ein Match kann aus verschiedenen Perspektiven gespielt werden.**

sind natürlich Pflicht. Abgesehen von den optischen Qualitäten ist das Wichtigste jedoch das Gameplay. Breakpoint Tennis soll auch für Nicht-16-Bit Tennis-Veteranen leicht zugänglich sein, aber erst nach einigen Trainingsspielen sein volles Schlagrepertoire offenbaren, um anspruchsvolle Matches auf heiligem Rasen oder königlich blauem Hallenboden zu ermöglichen. *(PC, PlayStation und Saturn)*

Ohne einen besonderen Hinweis auf das Entwicklungsteam gab es noch ein paar ganz nette Ausschnitte aus einem Action/Strategie Spiel namens **Guts & Garters.** Hier nehmen wir uns liebevoll einer jungen Lady sowie eines kräftigen Herren an, die bis an die Zähne bewaffnet durch mehrere SGI gerenderte Szenarios geführt sein wollen. Die einzelnen Schauplätze werden, Szenario für Szenario, neu gerendert, also kein Scrolling in diesem Sinne. Dafür gibt es aber eine wahre Renderpracht an Grafiken zu sehen, die mit einem hohen Realitätsgrad in Szene gesetzt wurden. Feuert Ihr z.B. wild in der Gegend herum, bleiben überall auch Einschußlöcher zurück. Was man insgesamt von diesem Titel erwarten darf, wird sich erst nach einem genaueren Test sagen lassen.



oben: **G.A.G. bietet wunderschöne Hintergrundgrafiken, die jedoch „Screen by Screen" gezeigt werden und nicht scrollen.** *unten:* **„Barbie & Ken? I don't think so!!"**

Guts & Garters

Während Ocean nun bis Weihnachten alle Hände voll zu tun hat, diese Vielzahl von Titeln bis dahin fertigzustellen oder fertigstellen zu lassen, warten wir begierig auf die Top Titel, um sie für Euch auf Herz und Nieren bzw. auf Bits und Bytes zu prüfen und zu testen. Ach ja, da war ja noch was. Stichwort Nintendo 64. Eigentlich sollte es ja Informationen zu geplanten Veröffentlichungen für die Wunderkonsole geben, der einzige Brocken, den man uns am Schluß der Präsentation zum Fressen vorwarf, war der Hinweis, daß Ocean America sich die Lizenzrechte für eine Videospielumsetzung von **Mission Impossible** gesichert hat. Ein paar kurze Ausschnitte aus dem sehr frühen Entwicklungsstadium lassen jedoch nur Spekulationen auf das kommende Spiel zu, deshalb verkneife ich mir jetzt einen Kommentar. Nur so viel, Ocean möchte scheinbar das Image der so oft verunglückten Filmumsetzungen retten und auch in diesem Genre neue Maßstäbe setzen. Deshalb wird es eine Nintendo 64-Version dieses Titels geben und diese, so versicherte man uns, „...will be definetly asskickin', no Bullshit!".

DIE SCHLÜMPFE 2

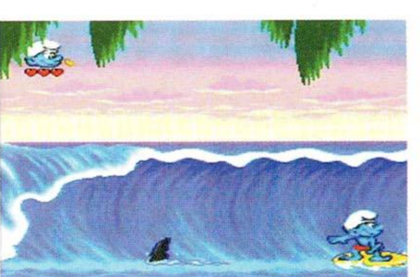
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Der Buschmann hat extrem schlechte Laune.

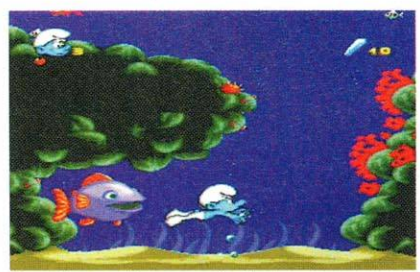
Da das Nintendo 64 in Deutschland auf sich warten läßt, erwarten uns noch einige interessante Titel für den beliebten 16-Bitter der Mario-Macher.

Sicherlich werden die Schlümpfe eher die jüngeren Semester vors Joypad fesseln, kein Grund, das Spiel hier nicht schon einmal kurz zu beleuchten.

Der Neugierschlumpf macht seinem Namen alle Ehre, als er mit Schlumpfine heimlich in Papa Schlumpfs Hütte eindringt und durch ein Mißgeschick dessen Zauberkristall zerbricht. Plötzlich befindet sich das Duo in einer anderen Welt, in der die Splitter des Kristalls verstreut sind. Die Aufgabe der beiden blauen Zwerge ist klar umrissen: sie müssen den Kristall wieder zusammensetzen, um in die eigene Welt zurückkehren zu können. Die Reise führt über den Nordpol nach Nordamerika, in den Dschungel oder


Der Surflevel bietet etwas Abwechslung.


Die Reise führt auch in die Anktarktis.


Unter Wasser lauern große Fische.

durch Wasserfälle. Wie man es von der Firma Infogrames gewohnt ist, hat man es mit einem sehr linearen Jump´n Run zu tun, in dem es vornehmlich auf

INFOS

System:	Super Nintendo
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Infogrames
Testmuster	Nintendo
Veröffentlichung:	Oktober

geschicktes Springen und auf das Ausweichen vor den Gegnern ankommt. Nachdem der erste Teil doch für die junge Zielgruppe ein wenig schwer gewesen war, haben sich die französischen Programmierer für einen moderaten Schwierigkeitsgrad und viel Aktion entschieden. Euer Schlumpf kann sich bücken, sprinten und dadurch einen relativ hohen Sprung vollführen; er ist in der Lage, Gegenstände wegzukicken oder Seile und Lianen heraufzuhangeln.

Sagt mal, wo kommt Ihr denn her...?

Es dürfte jedem einigermaßen erfahrenen Videospieler klar sein, daß man mit den Schlümpfen ein klassisches Infogrames-Produkt erwirbt, welches in der Tradition von Asterix die Comicfigur Schlumpf präsentiert, die sich durch mehr oder weniger originelle Level bewegt. Es gibt viele Zocker, die den ersten Teil nach wie vor sehr zu schätzen wissen. Die können jetzt schon bedenkenlos das Geld bis Oktober auf die Seite legen. Allen anderen kann ich nur raten, unseren Test abzuwarten und auf jeden Fall beim Händler auf ein Probespiel zu bestehen.


Fledermäuse greifen in der Mine an.



SONIC 3D

PHILIPP NOACK



Es gibt einfach Endgegner, die geben nie auf.

INFOS

System: .... Mega Drive
Genre: .... Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: .... Sega
Entwickler: .... Travellers Tale
Testmuster .... Sega
Veröffentlichung: .... K.A.

Die englischen Programmierer von Travellers Tales waren bisher ausschließlich für Psygnosis auf Mega Drive und Super Nintendo (Leander, Puggsy) tätig. Für Sega entwickeln sie zur Zeit ein neues Sonic, komplett dreidimensional.

Auch vor Mega Drive und Maskottchen hat der Renderwahnsinn keinen Halt gemacht. Der Titelscreen und weite Teile der Spielgrafik präsentieren sich im High End-Look. Der blaue Igel spurtet aus einer isometrischen Perspektive durch die Level, immer auf Suche nach einem Gegner, der einen seiner kleinen gefiederten Freunde festhält. In jedem Stage müssen fünf Vögelchen befreit und zu einem riesigen Ring gebracht werden. Von dort aus gelangen sie zurück in die Freiheit. Für ihre Gefangenschaft verantwortlich ist ein alter Bekannter, Dr. Robotnik, seines Zeichens verrückter Wissenschaftler und Sonic-Erzfeind. Alle typischen Sonic-Spielelemente sind auch in der dritten Dimension vorhanden. Es gibt Rampen, Loopings, Trampoline, poröse Wände, Palmen und jede Menge Ringe.

Mission Impossible

An den Verkaufserfolg der drei vorangegangenen Teile wird Sega wohl nicht anknüpfen können, dafür befinden wir uns schon zu weit in der nexten Generation. Dennoch bleibt Sonic auch in seinem wohl letzten Mega Drive-Abenteuer ein Garant für Spielspaß, soweit die Vorabversion dieses Urteil zuläßt. Die spielerische Abwechslung hält sich zwar in Grenzen, dennoch sorgen immer neue Hintergrundgrafiken für genügend Motivation, auch noch den nächsten Endgegner sehen und bezwingen zu wollen. Wie gut die endgültige Fassung wirklich ist, verraten wir in einer der nächsten Ausgaben.



Was Shaq kann, hat ein Hedgehog schon lange drauf.



Über den Ventilatorfeldern schwebt Sonic.



An diesen Ringen liefert Sonic seine kleinen gefiederten Freunde ab.



In der Future-World sind die einzelnen Plattformen durch ein Röhrensystem verbunden.



Die Kanone schießt den blauen Igel in den regulären Level zurück.

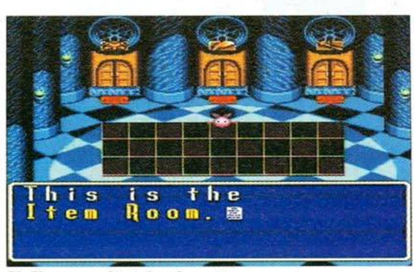
TERRANIGMA

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Euer Held vor dem Eingang zum ersten Turm.

INFOS

System: ....Super Nintendo
Genre: ....Rollenspiel
Spieler: 1
Hersteller: ....Nintendo
Entwickler: ....ENIX
Testmuster ....Nintendo
Veröffentlichung: ....September



Fluffy verwaltet das Inventory.


Das Dorf vor dem Fluch.


Der weise Mann beim Meditieren.



Der Turmwächter bedroht Euch.

Enix gehört zu den namhaftesten Nintendo-Entwicklern und produziert im überwiegenden Maße Rollenspiele und Action-Adventures. Ausnahmen sind Actraiser I+II für Super Nintendo, wobei vor allem der zweite Teil als brillanter, aber höllisch schwerer Shooter bekannt wurde.

RPG-Highlights waren Wizardy I-VII, die allerdings nur in Japan erschienen sind und dort zu den Kult-Reihen gehören. In unseren Breitengraden sind Dragon Quest I-IV (NES) bzw. V/VI (SNES), Soulblazer, Illusion of Time oder Seventh Saga die bekanntesten Titel. Mit Terranigma setzt Enix das klassische Action Adventure-Genre auf dem SNES fort. Nächstes großes Projekt der Japaner wird Dragon Quest VII auf Nintendo 64 sein.

Die Legenden der alten Völker berichten von einer Auseinandersetzung, die vor langer Zeit auf dem namenlosen Planeten stattfand. Die Grundelemente Gut und Böse fochten um die Heerschaft und vernichteten mit ihrer grenzenlosen Macht alles Leben, bevor sie in einen tiefen Schlaf fielen. Die Kontinente wurde geteilt und unbewohnbar, doch tief unter der Erdoberfläche verblieb ein kleines Dorf, das den Kampf schadlos überstanden hatte. Die weisen Männer des Dorfes wußten um die Möglichkeit, die einem Auserwählten geboten wurde, nämlich entweder die Kontinente zu einen und neues blühendes Leben zu säen, oder aber den Planeten und damit das Dorf in alle Ewigkeit zu verdammen. Aus Angst um ihre kleine Insel akzeptierten sie die Isolation und hielten die Wahrheit geheim, bis zu dem Tage, an dem ein neugieriger Schüler das Geheimnis hinter der verbotenen Türe seines Meisters lüftete -und die Elemente aufs Neue entfesselte...

Es war wirklich kein guter Tag für einen Helden wie mich. Erst erwischte



mich der ehrwürdige Meister, wie ich versuchte, die blaue Tür zu öffnen und verwies mich aus seiner Lehrstube, dann massierte mir die Mutter meiner angebeteten Sarayah den Schädel mit einer Bratpfanne. Schließlich kehrte ich trotzig und frustriert zur Schule zurück und brach voll blinder Wut die verbotene Tür auf. Doch, was für ein Unglück! Die Bewohner und alle meine Freunde erstarrten plötzlich zu Eis, nur der weise Mann war noch da. Mit tiefer Bestürzung erzählte er mir von den fünf Türmen des Bösen, die ich finden und vom Bösen reinigen mußte. Nur so kann die Welt Stück für Stück wieder genesen. Und so betrat ich das erste Mal die Außenwelt, sah zum ersten Mal das Tageslicht und sah zum ersten Mal auch mein Schicksal vor mir liegen: Terranigma!

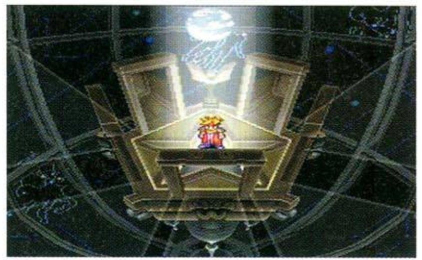
Neues Futter für Zelda-Fans

Terranigma orientiert sich eher an Spielen wie Secret of Mana oder Zelda, Ihr habt es also mit einem reinrassigen Action-Adventure und nicht mit einem Rollenspiel zu tun. Ihr beobachtet Euren namenlosen Helden bei dessen Kämpfen in den fünf Türmen aus der schrägen Draufsicht. Die Außenwelt ist für SNES-Verhältnisse als umwerfende Mode 7-Orgie in Szene gesetzt. Ich persönlich assozierte diese sehr bizarre Art der Darstellung mit dem exzessiven Ausrollen eines gigantischen Himbeerbaiser, aber das lag vielleicht daran, daß ich langsam Hunger bekam. In den Türmen findet man diverse blaue Kristalle. Diese sind das geläufige Zahlungsmittel, um im Magieshop Zaubersprüche zu erwerben. Auch Schatztruhen tauchen immer wieder auf, sie bergen Knollen, die die Lebensenergie aufwerten oder einfach Geld, welches man in Rüstung oder Waffen investieren kann. Terranigma steigert sich von Level zu Level und verspricht, ein weiterer SNES-Klassiker zu werden. Wie es bei Nintendo inzwischen zum guten Ton gehört, wird das Modul mit einem 76-Seiten-Spieleberater ausgeliefert, der das Durchspielen erleichtert. Wir testen in der nächsten Ausgabe, ob die Vorschußlorbeeren gerechtfertigt sind.



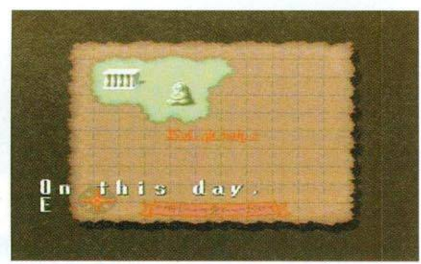
Die Grafikdarstellung in den Türmen kann man auf dem SNES als klassisch bezeichnen.


Die Aussenwelt wurde grafisch gewöhnungsbedürftig dargestellt.

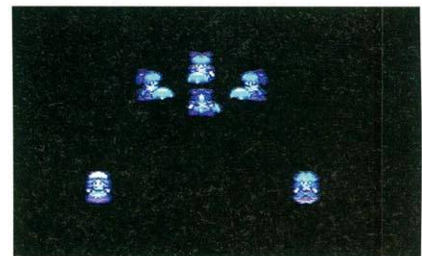

Fünf Tore in die Oberwelt.



Der Gegner greift im Rudel an.

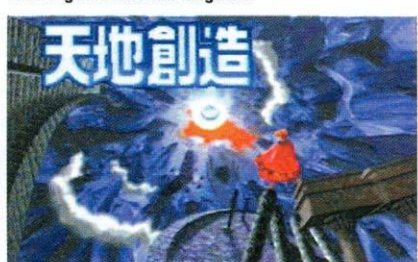


Ein Kontinent wurde gerettet.


Die Dorfbewohner sind zu Eis erstarrt.



Gleich geschieht das Unglück.




Euer Held vor dem Eingang zum ersten Turm.

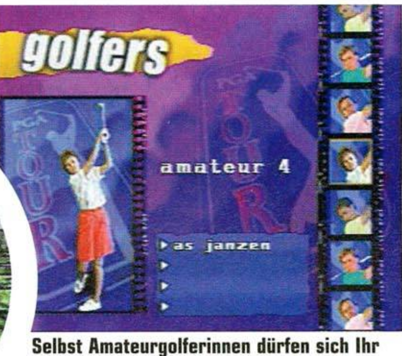
PGA TOUR GOLF 97

ANDREAS BINZENHÖFER

INFOS

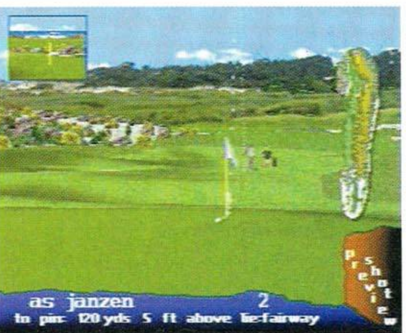
System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	EA Sports
Entwickler:	EA Sports
Testmuster	Electronic Arts
Veröffentlichung:	K.A.

Achtung neu! Das Sichtfenster zeigt den Auftreffpunkt des Balles in Großaufnahme.



Selbst Amateurgolferinnen dürfen sich Ihr Pixeldouble kreieren!

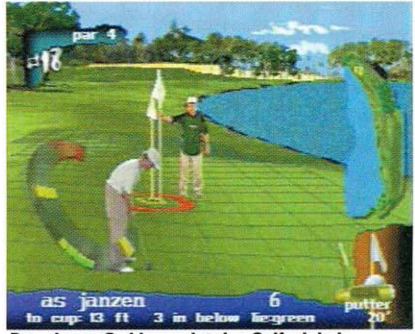
Nach einem Schlag ins Wasser stehen wie gewohnt die Optionen mulligan, replay, drop und rehit zur Verfügung.



Die Shot Preview zeigt die Flugbahn des optimalen Schlages gestrichelt an.

Alles, was irgendwie mit Golf zu tun hat, scheint sich derzeit gut vermarkten zu lassen. Profitorientiert arbeitet EA Sports deshalb an einem PGA 96 Sequel.

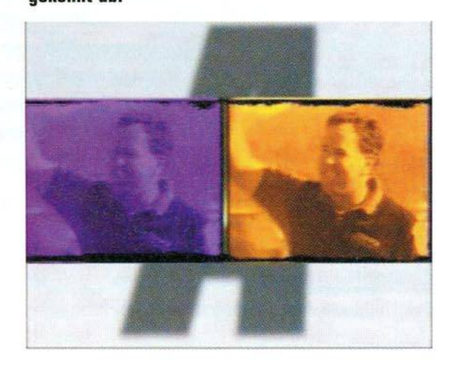
Bereits die Preview-Version begrüßt den Joypadbediener mit einem überaus motivierenden Intro, das in technischer Hinsicht jeden ARD- Golftrailer locker übertrumpft. Durch das Intro in Golfstimmung gebracht, erwarten uns jede Menge Spielmodi wie Practice, Stroke Play, Shoot Out, Skins Play oder einfach Tournament. Wie üblich werden PGA Tour-Golfer auf die Original-Vorbilder sowie auf acht Amateure zurückgreifen können. Wie beim Vorgänger stehen erneut zwei Golfplätze zur Verfügung, und auch das Schlagsystem wurde (zum Glück) übernommen. Die wichtigsten Neuerungen bestehen bisher aus einer Shot Preview, die den optimalen Schlag unter den vorgegebenen Einstellungen demonstriert, einem Sichtfenster in der linken oberen Ecke, das den genauen Auftreffpunkt des Balles zeigt und last but not least einem digitalisierten Caddy, der z.B. beim Einputten die Fahne aus dem Loch entfernt.



Der eigene Caddy rundet das Golferlebnis gekonnt ab.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal?

Der Preview-Version zufolge verspricht PGA 97 ein gutes Golfspiel zu werden. Für Neueinsteiger lohnt es sich sicherlich, auf das 97'er Update zu warten, zumal da es seinem Vorgänger in technischer Hinsicht überlegen sein wird. Ob auch PGA 96-Besitzer erneut zuschlagen sollten, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.



DIE HARD TRILLOGY

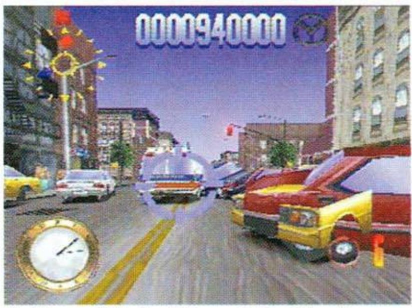
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Genre-Mix
Spieler:	1
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Fox Interactive, Probe
Testmuster	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Oktober



Die Bombe muß von der Straße gefegt werden.



Ein übermotivierter Zivi macht den Weg für McClane frei.

An dieser Stelle hofften wir (und Ihr) eigentlich auf einen Test des heißersehnten Die Hard Trilogy.

Doch obwohl wir zum richtigen Zeitpunkt eine ansprechende Version des Spiels in der Redaktion begrüßen durften, kam uns ein Anruf von EA in die Quere, der besagte, daß das Spiel nochmals verbessert werden soll und deshalb erst in der nächsten Ausgabe getestet werden kann. Wir möchten Euch wenigstens schon einmal die ersten Eindrücke vermitteln.

Wie schon berichtet (FG 7/96), legen die Programmierer sehr viel Wert darauf, allen drei Filmepisoden gerecht zu werden und programmierten deshalb ebenso viele Spiele. Die Hard steigt im altbekannten Nakamichi-Tower ein, in dem man sich Stockwerk für Stockwerk nach oben ballert und gleichzeitig die eingeschlossenen Geiseln befreit, die mit ausgesuchter Hirnlosigkeit durch die Gänge stolpern. Besondere Erwähnung verdiente sich die Grafikengine. Mittels eines sehr eleganten optischen Effekts verschwinden Wände oder Hindernisse, selbst wenn sie gerade im Blick sein sollten, diskret vom Schirm. John McClanes Ziel ist es, alle Terroristen auszuschalten und eine Bombe noch vor der Detonation zu entschärfen. Die Harder hingegen erinnert nicht unwesentlich an Virtua Cop. Der Spieler steuert ein Fadenkreuz durch einen vorberechneten Film. Eine Terrorgruppe, die quer durch einen Flughafen wütet, möchte terminiert werden, wer Genrekollegen kennt, weiß, daß solch ein Spiel ohne adäquate Lightgun nur bedingt Spaß machen kann. Abhilfe könnte Konamis Hyper Blaster schaffen, allerdings soll es bei der Pal-Version Probleme mit der 50Hz-Abfrage dieser Lichtpistole geben.

Jetzt erst recht!

Höhepunkt der Trilogie ist die erfrischende Autofahrt durch New Yorks Straßen aus dem dritten Teil Die Hard With A Vengeance. Hier muß John McClane eine gigantische Bombe entschärfen, die die Metropole in Schutt und Asche legen könnte. Dabei hat man bei der Fahrt durch die Stadt alle Bewegungsfreiheiten und kann beliebig Abzweigungen im realistisch-blockartig aufgebauten Straßensystem nehmen. Ein Radarschirm und eine Uhr helfen bei der Orientierung. Auf ein äußerst hektisches Rennen gegen die Zeit muß man sich gefaßt machen und besonders rücksichtslos fahren, um eine Chance zu haben. Überhaupt wurde der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt, was sich aufgrund des angesprochenen Mangels an adäquaten Controller-Möglichkeiten in der zweiten Episode als störend erweisen kann.



Auf dem Radarschirm werden die Geiseln blau und die Terroristen rot angezeigt..



Fast alle Objekte können abgeschossen werden.

BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Eine Sequenz aus den 20-Minütigen FMV-Filmen.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Arcade-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	BMG
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster	BMG
Veröffentlichung:	K.A.


Die Action-Sequenzen werden aus dieser Perspektive dargestellt.


Hier werden Eure Zaubersprüche verwaltet.

Vampire üben schon seit jeher eine starke Faszination auf uns aus. Zuletzt erfreuten wir uns in Roberto Rodriguez Streifen From Dusk Till Dawn an den Blutsaugern und hatten das Vergnügen, Kultregisseur Quentin Tarantino als Dracula-Verschnitt erleben zu dürfen. Crystal Dynamics versucht, die Legende endlich auch im Videospiel würdevoll fortzuführen..

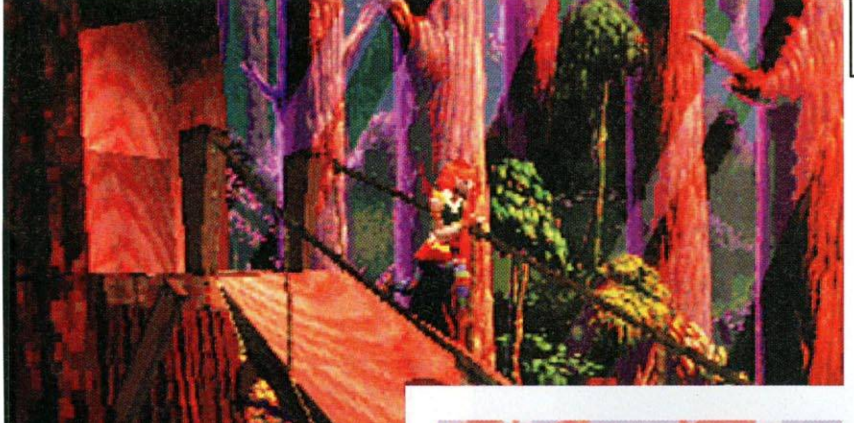
Kain, der Hauptdarsteller, wird von einer Mörderbande hinterhältig ins Jenseits befördert. Aber der Necromancer Mortanius bietet ihm auf dem Weg dorthin einen Deal an. Er läßt ihn von den Toten auferstehen, um Kain Gelegenheit zu bieten, seinen Rachefeldzug gegen die Verbrecher zu führen. Doch wie es bei jedem Handel mit den dunklen Mächten der Fall ist -der Preis ist hoch. Kain muß fortan als Vampir existieren, genährt vom Blut der Lebenden und geschützt von der Finsternis. Als Kind der Hölle fürchtet er das Tageslicht und kann sich zu seinem Schutz verwandeln. Als Wolf legt er große Strecken über Land zurück, in der Gestalt der Fledermaus lauert er seinen Opfern aus den Lüften auf, und als Dunst dringt er in Häuser ein, um die Unglücklichen zu beißen und ihr Blut zu trinken. Doch Kain verabscheut dieses untote Leben. Nur wenn er seinen Tod rächt, kann er Erlösung finden.

Blut geleckt!

Er ist mit einem Schwert bewaffnet und kann 20 Zaubersprüche einsetzen. Das Dasein auf der dunklen Seite beginnt in Kains Familiengruft, als er aus seinem Todesschlaf erwacht, getrieben vom Fluch des Blutes. Er begegnet Skelettrittern, deren grünes Blut für ihn ungenießbar ist und anderen Feinden aus dem Schattenreich. Am rechten Bildschirmrand symbolisiert eine Blutphiole den momentanen Gesundheitszustand Eures Blutsaugers. Auch Ihr werdet Euch mit Skrupeln herumschlagen müssen, wenn die Lebensenergie schwindet, und der einzige leckere Happen ein angekettetes Mädchen ist, daß sich vor seinem Peiniger windet. Aus der Isoperspektive beobachtet man die Spielfigur, wie sie durch die Wälder streift und angreifende Räuber mit einem Schwerthieb paralysiert, um dann ihr Blut zu trinken. In punkto Storyline und Atmosphäre deuten die Macher wahre Größe und Konsequenz an. Die hochklassigen FMV-Sequenzen, die insgesamt 20 Minuten dauern, sind gespickt mit Splatterszenen, die allerdings vom Härtegrad nicht aus dem Rahmen fallen. Hoffentlich hält das Spiel im Test den hohen Erwartungshaltungen stand.

PANDEMONIUM

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

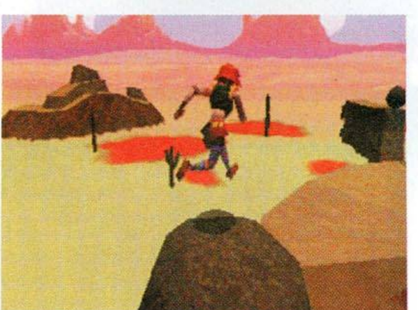

Die Grafiken sind sehr detailliert..

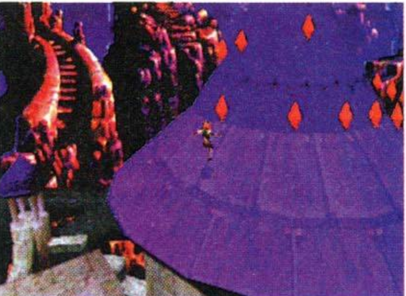
INFOS

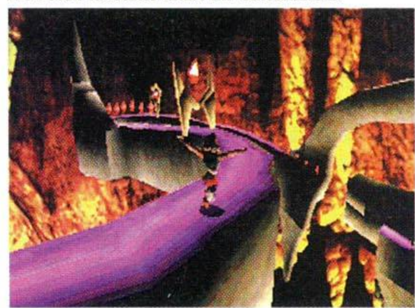
System: ....PlayStation
Genre: ....Jump'n Run
Spieler: 1-2
Hersteller: ....BMG
Entwickler: ....Crystal Dynamics
Testmuster ....BMG
Veröffentlichung: ....November

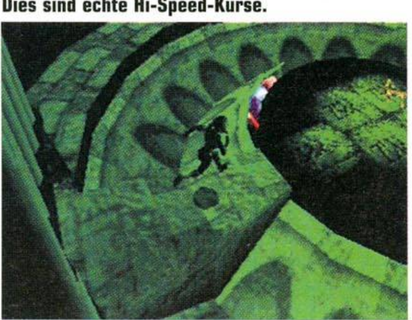
Endlich haben wir Pandemonium in einer fortgeschrittenen Version in der Redaktion. Nachdem das Spiel in den USA und in England mit Vorschußlorbeeren überhäuft wurde, wollten wir sehen, was unsere traditionell unkritischen Kollegen aus Übersee diesmal in den Himmel hypen wollen.

Immerhin, einen Innovationspreis hat sich Pandemonium schon im Level-Selectscreen verdient: In welchem anderen Auswahlmenü kann man schon von der Benutzeroberfläche fallen und ein Leben verlieren?


Der Spieler wird aus allen erdenklichen Blickwinkeln dargestellt


Die roten Kristalle müßt Ihr einsammeln.


Dies sind echte Hi-Speed-Kurse.


Pandemonium hat wunderbare Licht/Schatten-Effekte

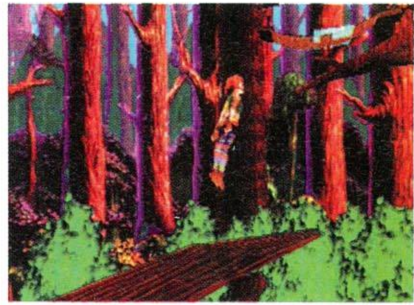
Im Spiel besteht die Möglichkeit, mittels der Select-Taste zwischen der angehenden Zauberin Nikki und dem linkischen Hofnarren Fargus mit seiner Handpuppe Sid hin-und herzuschalten. Beide besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, die sie nun gezielt einsetzen können. Die angekündigten Stand-Up-Comedian-Sequenzen waren noch nicht enthalten. In der endgültigen Fassung sollen mehr als 300 Einzeiler aus dem Munde zweier bekannter Künstler enthalten sein. Anfangs war ich doch sehr angetan von der bizarren Architektur der Abschnitte, die Licht/Schatten-Effekte sind wirklich gelungen, nur die Grafikdarstellung insgesamt wirkt leicht pixlig. Die Animation der beiden Protagonisten befindet sich auf höchstem Niveau, was soll man von einer Edelprogrammierfirma wie Crystal Dynamics, die ja schon bei Gex mit beißender Comic brillierte, auch anderes erwarten. Viele der Level spielen in verzauberten Wäldern, über den Wolken oder einfach in eigenartigen Gebäuden. Die Darstellungsperspektive wechselt permanent, der Spieler hat allerdings keinen Einfluß auf diesen Vorgang. Insofern kann man von einer vorberechneten Grafik sprechen.

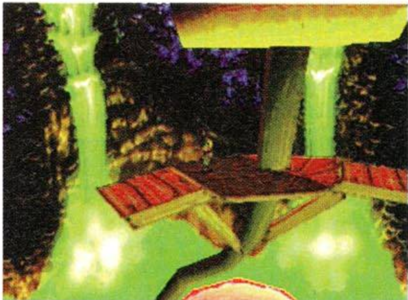
Verträumte Grüße vom blauen Igel

Was man spielen kann, erinnert nicht unwesentlich an Nights oder Sonic. Schockiert? Man sollte nicht vergessen, daß diese Titel große Klasse besitzen und es eigentlich keine Schande ist, sich an ihnen zu orientieren. Aber in punkto Gameplay muß man sich auf mehr oder weniger lange



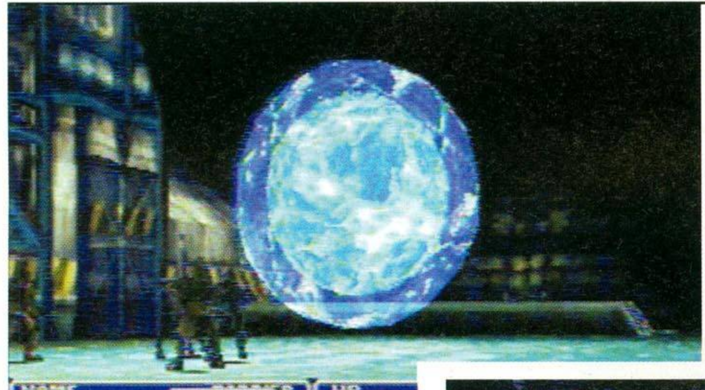
Jump´n Run-Episoden gefaßt machen, die man in Höchstgeschwindigkeit durchstreift und die weitestgehend linear sind. Allenfalls besteht die Möglichkeit, höher- oder tiefergelegene Kursabschnitte zu benutzen, ein echter Richtungswechsel oder gar ein freies Bewegen geht nicht. Nähme man die exzellenten Tiefeneffekte, die vornehmlich durch 2D-Hintergründe und texturierte Gittermodelle im Vordergrund erzeugt werden, heraus, bliebe ein konventionelles Jump´n Run übrig. Ich bekomme langsam wirklich ein unterschwelliges Gefühl der massiven Ablehnung, wenn man in den Pressetexten vollmundigen Schwachsinn serviert bekommt, der die Grafikdarstellung als „Freestyle 3D Camera Technology" verkauft wissen will. Sorry, Crystal Dynamics, ich gehe mal davon aus, daß man die 3D-Engine nicht noch einmal komplett umwerfen möchte, und somit haben wir es mit einer anständig programmierten aber doch vorberechneten Darstellungsperspektive zu tun. Beispiel: Spieler läuft nach vorne, Kamera schwenkt aus der Tiefe um die Szenerie nach oben, läuft man rückwärts, geht die Kamera den gleichen Weg zurück. That´s it! Die Feindcharaktere verhalten sich auch stereotyp, will sagen, es ist ihnen wurscht, ob die Spielfigur an ihnen vorbeiläuft oder nicht. Pandemonium wird zweifelsohne ein herausragendes Produkt, doch die Aussagen einer großen amerikanischen Zeitschrift, die sich verbal kaum noch eingekriegt hat mit ihrem Lob und dem Erstaunen über dieses Spiel, kann ich weiß Gott noch nicht nachvollziehen. Aber immerhin bleibt mir dieser Levelselect wahrscheinlich in ewiger Erinnerung.


Nikkis Spezialität ist der Sprung.


Die Programmierer lieben scheinbar abstrakte Architektur.

FINAL FANTASY VII

HOLGER GÖßMANN





Selbst die Zaubersprüche sind grafisch beeindruckend.

INFOS

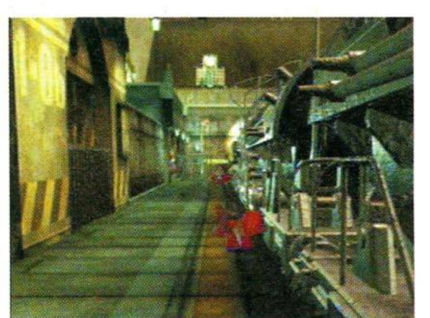
System: ....PlayStation
Genre: ....Rollenspiel
Spieler: 1
Hersteller: ....Squaresoft
Entwickler: ....Squaresoft
Testmuster ....Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: ...............K.A.

Squaresoft is back. Mit Tobal No.1 (Test im Reviewteil) melden sich die Götter des Rollenspiels zurück. Im Lieferumfang des Prügelspiels ist allerdings noch eine zweite, hochinteressante CD. Diese ermöglicht es dem Spieler, einen ersten Blick auf das zu werfen, wonach sich die RPG-Fans sehnen: Final Fantasy VII!

Auf der Beipack-CD befinden sich außerdem die Vorspänne Bushido Blade und SaGa Frontier. Begonnen wird FF VII wie üblich mit einem Rendervorspann, der zwar relativ kurz, dafür aber grafisch sehr lecker ist. Die auf den Boden geknallte Kinnlade will auch beim eigentlichen Spiel nicht auf ihren angestammten Platz zurück, denn alle Hintergründe wurden auf großen Maschinen vorberechnet und sorgen mit Tiefen- und weiteren Effekten für die richtige Stimmung. Das neue Adventure spielt in einem Shadowrun-ähnelndem Ambiente in der Zukunft.



Mit dem Aufzug geht's in das Herz der Fabrik.



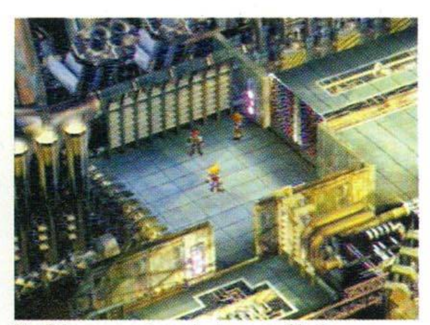
Mit der Zugszene beginnt das Game.

Party of Three

Leider wurden in der Work in Progress-Version die Equipment- und Itemmenüs weggelassen. Trotzdem kann man mit der drei Mann starken Party relativ weit in das Spiel hineingucken. Prinzipiell hat sich am Aufbau des Spiels und der Kampfmenüs nichts geändert. Neu hingegen sind das smoothe Hereinscrollen der Kampfsequenzen und der Limitbalken, der sich langsam im Verlauf eines Kampfes füllt. Sein Einsatz ermöglicht es einer Figur, je nach Charakter, entweder besonders hart zuzuschlagen oder einen großen Heilzauber vom Stapel zu lassen. Natürlich läßt ein kurzer Einblick wie dieser keinen Schluß auf das Endprodukt zu, es kann aber mit Sicherheit gesagt werden, daß FF VII in technischer Hinsicht eine neue Meßlatte setzen wird.



Die Fabrik ist Schauplatz des Games.



Die Stimmung erinnert etwas an Shadowrun.



Die Hintergründe haben einen bombastischen Tiefeneffekt.


DEF
ABC
TUV
WXY

DESTRUCTION DERBY 2

STEPHAN GIRLICH



In der Bowl knallt´s heftig und mächtig spektakulär.

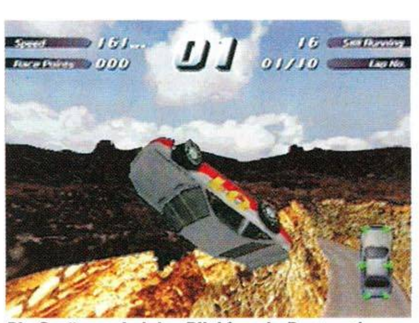
INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2 (Link)
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Reflections
Testmuster	Psygnosis
Veröffentlichung:	November

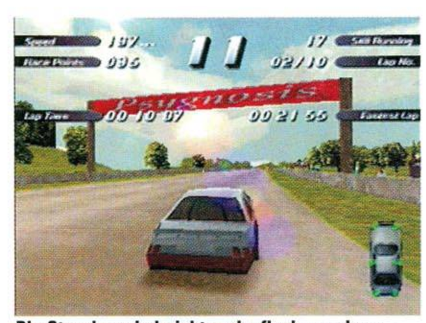
Rennspiele von Psygnosis sind offensichtlich eine Klasse für sich: wipEout, Destruction Derby, Formel 1 und wipEout 2097 - jeder Titel ein absolutes Highlight. Doch statt sich auf den bisherigen Erfolgen auszuruhen, steht mit Destruction Derby 2 schon der nächste potentielle Tophit in den Startlöchern.

Reflections konzentrieren sich momentan ausschließlich auf den Nachfolger der gnadenlosen Crash-Orgie, um den geplanten Veröffentlichungstermin im November einhalten zu können.

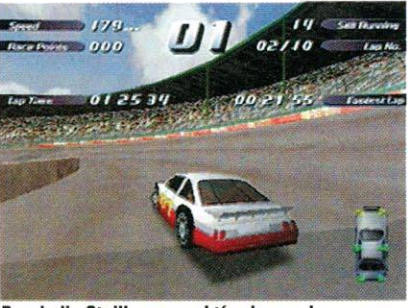
Wie auch bei wipEout 2097 ist es das Hauptziel der Entwickler, das Sequel deutlich aufwendiger und anspruchsvoller zu gestalten - die nackten Fakten (siehe Tabelle) untermauern dieses Anliegen. Vor allem an der Darstellung und am Fahrverhalten der schwerfälligen Stock Cars wurde gefeilt. Aus über 250 Polygonen zusammengesetzt und mit feinen Texturen überzogen, wirken die Kutschen ungleich realistischer. Beim Einlenken bewegen sich in der Außenansicht die Vorderräder mit, und bei einem heftigen Aufprall verabschiedet sich schon mal die Motorhaube oder der Kofferraumdeckel. Noch spaßiger wird es, wenn Ihr Euren Boliden über eine Sprungschanze jagt und dann ähnlich einem Kunstturmspringer hunderte Meter weit mit Salti oder Drehungen gen Himmel durch die Luft segelt. Dies ist möglich, weil die Bewegungen der Fahrzeuge in 3D berechnet werden. Funken, Rauch und Flammen künden abrupt das Ende des Motors an, da helfen dann auch die Pits nichts mehr. Nur wer rechtzeitig die Boxengasse



Die Sprünge sind der Blickfang in Destruction Derby 2.



Die Strecken sind nicht mehr flach, sondern wechseln sich mit Auf- und Ab-Passagen ab.



Durch die Steilkurven geht´s ohne zu bremsen.



ansteuert, kann seine demolierte Schüssel wieder auf Vordermann bringen.

Daytona brutal

Lebte das Original hauptsächlich von spektakulären Karambolagen und massiven Blechschäden, überzeugt diesmal auch die spielerische Seite. Die Stock Cars schauen wirklich klasse aus und steuern sich genauso gut. Mit dem Mad Catz (analoges Lenkrad) bspw. soll es sogar möglich sein, den Wagen seitlich auf zwei Räder zu kippen und so dann auch mehrere Meter zu fahren. Insgesamt präsentiert sich das Sequel als eine gekonnte Mischung aus dem Original und Segas Daytona USA und dürfte in der Form nahezu alle Rennspiel-Geschmäcker abdecken. So der Psygnosis-Gott will, folgt schon in der nexten Ausgabe der ausführliche Test.



Steigt dunkler Qualm aus dem Motor, ist Feierabend.



Es geht wieder hart zur Sache: Überschläge enden oftmals auf dem Dach liegend.

Der direkte Vergleich

Features	Destruction Derby	Destruction Derby 2
Anzahl der Strecken:	6	7
Anzahl der Bowls:	1	4
Maximale Streckenlänge:	0,4 Km	3,22 Km
Besonderheiten der Strecken:	Kreuzungen, Fahrbahnverengungen	Kreuzungen, Fahrbahnverengungen, Tunnel, Berge, Hügel, Sprungschanzen, Boxengassen
Pitstop:	Nein	Ja
Polygone pro Wagen:	112	254
Lichtreflexionen:	Nein	Gouraud Shading
Unfallschäden:	Metall	Metall, Räder, Motorhaube, Kofferraum
Unfalldynamik:	2D Kollisionen, nur Drehungen	3D dynamische Aufprallwirkung, Drehungen, Überschläge
Unfalleffekte:	Rauch	Rauch, Funken, Feuer
Federung:	Nein	Simulierte Einzelradaufhängung
Sichtbarer Lenkeinschlag:	Nein	Ja

THE CROW 2: CITY OF ANGLES

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Eric im alten Design. Wem steht die MG wohl sonst so gut.

The Crow ist unbestritten einer der aufsehenerregensten Filme der neunziger Jahre. Zweifelsohne erhielt der Streifen durch den tragischen Tod des Hauptdarstellers Brandon Lee, der während der Dreharbeiten ums Leben kam, einen enormen Popularitätsschub.


Der Stuhl wird zum Schlaginstrument umfunktioniert.


Optisch soll wohl an den Charme der Comic-Vorlage eingefangen werden.

Doch schon seit den frühen Achtzigern wird die Comicvorlage des exzentrischen Zeichners J.O.Barr kultisch verehrt; ein Mann, der aufgrund des Medienwirbels um Lee in den Hintergrund gedrängt wurde. Sein Epos überstrahlt in punkto Intensität, Action und Konsequenz die partielle Zweidimensionalität des insgesamt gelungenen, wenn auch handwerklich etwas durchschnittlichen produzierten Streifens beiweiten. Die Geschichte des Eric Draven, der als erbarmungsloser Rächer aus dem Totenreich die Mörder seiner Verlobten und seinerselbst massakriert, stellt in der Buchform das (scheinbar) in sich geschlossene Lebenswerk eines verzweifelten und am Leben zerbrochenen Künstlers dar. Warum er vor diesem Hintergrund auf die Idee kam, ein völlig überflüssiges Sequel nachzuschieben, kann man nur schwerlich nachvollziehen. Die Comics der neuen Serie jedenfalls sind reine Selbstparodie.

INFOS

System:	PlayStation / Saturn
Genre:	Action Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Testmuster	Acclaim
Veröffentlichung:	K.A.

Resident Evil mit mehr Action

Crow II beschreibt auch als Videospiel die Wiederkehr des Eric Draven, der erneut mit übernatürlich Kräften gegen das Böse kämpft. Ähnlich wie bei Resident Evil schwenkt die Darstellungsperspektive ständig um, wohl um eine Art Kinoatmosphäre aufzubauen. Eric findet allerlei Schußwaffen, die er zumeist in den Wanst diverser Gangster entlädt. Rätselelemente sollen auch enthalten sein, soweit war es in unserer Pre-Apha-Version aber noch nicht gediehen. Die Animation der Charaktere ist absolut hochklassig, Acclaim gelingt es scheinbar von Titel zu Titel besser, ihr Motion Capture-Verfahren einzusetzen. Bleibt nur zu hoffen, daß sie auch bei der Auswahl ihrer Lizenzen zukünftig etwas mehr Geschmack zeigen.

NHL HOCKEY'97

STEPHAN GIRLICH



Der Jubel nach einem Tor kennt keine Grenzen.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Visual Concepts
Testmuster	Electronic Arts
Veröffentlichung:	November

In Kürze debütiert das erfolgreichste 16-Bit-Eishockey auch auf den 32-Bit-Konsolen. Die insgesamt siebte Fassung von NHL Hockey sollte schon anfang des Jahres als 96er-Version erscheinen, wurde aber aufgrund qualitativer Mängel kurzerhand gecancelt.

In der Zwischenzeit hat man bei Visual Concepts das Spiel komplett überarbeitet, und EA ist nun offensichtlich mit dem Ergebnis sehr zufrieden, denn noch dieses Jahr soll NHL Hockey ´97 für beide 32-Bit-Maschinen erhältlich sein.

Wie gehabt finden sich die Original 26 NHL-Teams mit über 600 Spielern auf dem Silberling, natürlich mit ausführlichen und aktuellen Statistiken. Zusätzlich stehen zwei All Star-Teams zur Wahl. Mittels Motion Capturing von realen NHL-Profis und Motion Blending skaten die Polygonathleten äußerst elegant übers Eis. Ihr bestreitet eine komplette Saison, steigt direkt in die Playoffs ein oder erlebt den Nervenkitzel eines Shoot Outs. Die Transactions-Option umfaßt das Kreieren eigener Spieler und Vertragsverhandlungen mit Akteuren anderer Teams. Aus acht Blickwinkeln kann man die Begegnungen verfolgen, die Helmkamera ist wohl mehr als spielerischer Gag zu verstehen. Zahlreiche FMV und ein im typisch amerikanischen Stil kommentierender Sprecher sind im Next Generation-Zeitalter übliche Features.



Aus dem Gewühl heraus gelingt oftmals ein Glücksschuß.



Bei einem Slap Shot wird die Schußgeschwindigkeit eingeblendet.



Im eisigen Untergrund spiegeln sich Spieler und Werbebanden.

Gameplay pur?

Zeit wird´s, daß einer der erfolgreichsten Sporttitel überhaupt endlich für die PlayStation und den Saturn erscheint. Die uns vorliegende Version zeigte NHL Hockey noch in einem sehr frühen Stadium, so daß speziell in spielerischer Hinsicht selbst vorsichtige Prognosen etwas verfrüht wären. Grundsätzlich läßt sich jedoch zumindest festhalten, daß die Steuerung ähnlich den 16-Bit-Titeln ausfallen wird. Superstars wie Bure, Yzerman oder Messier verfügen zudem über spezielle Angriffstechniken. NHL Hockey ´97 offenbart gute Ansätze und dürfte sich mit Sonys NHL Face Off einen heißen Kampf um die Eishockey-Vorherrschaft auf der PlayStation liefern.

SOVJET STRIKE

MARC A. KIRZEDER



Soviet Strike besticht durch seinen Detailreichtum, wie man an diesem Dorf sehen kann.

INFOS

System: ....Saturn
Genre: ....Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: ....Electronic Arts
Entwickler: ....Electronic Arts
Testmuster ....Electronic Arts
Veröffentlichung: ...............K.A.

Auch auf dem Saturn strebt ein unberechenbarer Ex-General der Roten Armee nach der Weltherrschaft. „The Shadowman" muß um jeden Preis aufgehalten werden, selbst wenn man dafür den geheimen Helikopter Prototypen von STRIKE, einer militärischen Untergrundorganisation, zum Schutze des Weltfriedens aus den Hangaren holen muß.

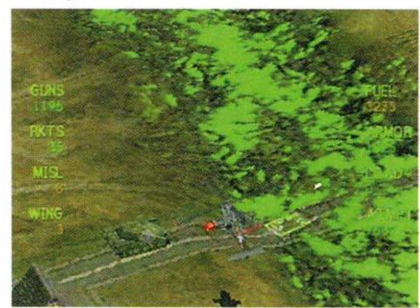
Nach dem Vorbild der 16-Bit-Vorgänger, Desert Strike und Jungle Strike, steuert Ihr Euren Chopper wieder aus einer isometrischen Ansicht über die im 32-Bit Gewand extrem realistischen Landschaften, die fast schon wie Luftaufnahmen anmuten. Zwei Steuerungsvarianten sollen für Übersicht sorgen, entweder rotiert die ganze Landschaft um Euren im Vordergrund fixierten Helicopter, oder die Szenarien scrollen in die jeweilige Flugrichtung Eures modifizierten Apache. Die Missionen führen den Spieler über radioaktiv verseuchte Steppen, das schwarze Meer oder sogar die Innenstadt Moskaus. Feindliche Radarstellungen, Schützenpanzer, Raketenwerfer, Helikopter und auch Düsenjets, die allesamt sehr detailverliebt in Szene gesetzt wurden, machen die Missionen zu einer lebensgefährlichen Aufgabe. Von Befreiungsaktionen über Vernichtungsangriffe gibt es eine breite Palette an Aufträgen, die Ihr als STRIKE-Pilot bestehen müßt, um „Shadowman" an der Errichtung eines neuen kommunistischen Regimes in der Welt zu hindern.

EA-strikes back

Die noch recht frühe Test-Version von Soviet Strike für den Saturn verspricht, ebenso wie die PlayStation Variante, ein voller Erfolg für den Action-Shooter zu werden. Die Tactical Screens, auf welchen Ihr die Karte des Gebietes sowie den Missions Status ständig checken könnt, waren zwar noch nicht ganz fertig, und auch das Scrolling ruckelte hier und da noch ein wenig, aber es läßt sich jetzt schon absehen, daß sich die Saturn-Version kaum von der PlayStation-Version unterscheiden wird. Auch das FMV-Intro stand der PlayStation in nichts nach. Ein nicht unerheblicher Anspruch an eine taktische Vorgehensweise sowie schnelles Reagieren Eures Trigger Fingers werden Euch als Spieler einiges abverlangen, bevor sich die kapitalistische Konsumgesellschaft wieder in Sicherheit wiegen darf. Wem das Spielprinzip der Soviet Strike-Vorgänger gefallen hat und keine moralischen Bedenken gegen die Story hegt, darf sich auf unseren ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben freuen.



Ein Angriff auf eine Power Station.



Wenn Ihr über diese radioaktiv verseuchten Gebiete fliegt, fügt dies Eurem Strike-Apache Schaden zu!

PlayStation dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

Formula 1 PSX dt.
99,95 DM 3. Sept.

Fighting Vipers SAT jp 119,95 DM

Tekken 2 PSX dt
99,95 DM



Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen

Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

Sonderangebote PSX

Titel		Preis
Winning Eleven	jp	19,95 DM
Metal Jacket	jp	19,95 DM
Gunners Heaven	jp	29,95 DM
Zeitgeist	jp	29,95 DM
V-Tennis	jp	39,95 DM
Megaman X	jp	39,95 DM
Galaxian 3	jp	49,95 DM
Two Tenkaku	jp	49,95 DM
Double Dragon	jp	49,95 DM
Toh Shin Den 2	jp	49,95 DM
J-League Prime Goal	jp	49,95 DM
Extreme Pinball	dt	59,95 DM
NBA in the Zone	dt	59,95 DM
A-Train 4	us	59,95 DM
Descent	jp	59,95 DM
Twin Bee Deluxe Pack	jp	69,95 DM
Descent	dt	69,95 DM

Sonderangebote SAT

Titel		Preis
Virtua Fighter Remix	jp	9,95 DM
Megaman X	jp	29,95 DM
Darius Gaiden	jp	29,95 DM
In the Hunt	jp	29,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	29,95 DM
World Cup Golf	dt	39,95 DM
Gebockers	jp	39,95 DM
Dragon Ball Z	jp	39,95 DM
Decathlete	jp	39,95 DM
Bases Loaded	us	39,95 DM
Slam'n Jam	us	39,95 DM
Darius Gaiden	dt	49,95 DM
Parodius	dt	49,95 DM
Hattrick Hero S	jp	49,95 DM
Johnny Bazookatone	dt	49,95 DM
Galaxy Fight	dt	49,95 DM
Reverthion	jp	49,95 DM
The Horde	dt	49,95 DM
In the Hunt	us	49,95 DM
Primal Rage	us	49,95 DM
Toh Shin Den Remix	dt	59,95 DM
Wipe Out	dt	59,95 DM
X-Men	dt	59,95 DM
Bust a Move 2	jp	69,95 DM

Angebote nur solange Vorrat reicht!!!

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

Sony PlayStation

Titel		Preis
PSX dt, incl. Spiel nach Wahl		469,95 DM
Bust a Move 2	dt	69,95 DM
Pete Sempras Tennis	dt	99,95 DM
Bubble Bobble Col.	dt	79,95 DM
Poed	dt	89,95 DM
Formula 1	dt	99,95 DM
- incl. Lenkrad m. Pedalen		199,95 DM
- incl. Ne-G-Con		189,95 DM
Return Fire	dt	89,95 DM
Burning Road	dt	99,95 DM
Cyberia	dt	89,95 DM
Track & Field	dt	99,95 DM
A-Train 4	dt	99,95 DM
Lomax in Lemmingland	dt	99,95 DM
Tekken 2	dt	99,95 DM
Wipe Out 2097 (Okt.)	dt	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Top Gun	dt	89,95 DM
Alien Trilogy	dt/e	89,95 DM
Myst	dt	99,95 DM
Cronicles o.t.Sword	dt	99,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
Horned Owl	us	119,95 DM
Crash Bandicoot (Okt.)	us	119,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
NHL Powerplay	us	119,95 DM
Soviet Strike (Okt.)	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Bubble Bobble Col.	us	119,95 DM
Toaplan Shooting Battle	jp	139,95 DM
K1 Fighting Grand Prix	jp	139,95 DM
Racing Groovy	jp	139,95 DM
Cool Boarders	us	119,95 DM
Ayrton Senna Kart	jp	139,95 DM
Toh Shin Den 2 plus	jp	79,95 DM
Andretti Racing	jp	139,95 DM
Tobal No. 1	jp	139,95 DM
Samurai Showdown 3	jp	139,95 DM
Street Fighter alpha 2	jp	139,95 DM
Hyper Rally	jp	139,95 DM
Game Buster	dt	89,95 DM
Memory Card 120 Blocks	dt	89,95 DM
Sony Tasche	dt	19,95 DM
Joy-Pads		ab 29,95 DM
Perf.-Lenkrad, m. Pedalen		129,95 DM
Mad Catz -Lenkrad, m. Ped.		139,95 DM

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

SEGA Saturn

Titel		Preis
Gungriffon	dt	89,95 DM
Nights, incl. Pad	dt	129,95 DM
Exhumed (Okt.)	dt	89,95 DM
Discworld	dt	89,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Pro Pinball	dt	89,95 DM
Athlete Kings	dt	89,95 DM
Road Rash	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	dt	89,95 DM
Story of Thor 2	dt	89,95 DM
Command&Conquer/Sept.	us	119,95 DM
Alien Trilogy	dt	89,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Bug Too! (Okt.)	us	119,95 DM
Street F. alpha 2	jp	119,95 DM
Wangan Dead Heat 2	jp	119,95 DM
Fighting Vipers	jp	119,95 DM
Afterburner classic	jp	79,95 DM
Out Run classic	jp	79,95 DM
Game Buster	dt	89,95 DM

SNES

Titel		Preis
Street Fighter zero 2	jp	159,95 DM
Lufia 2	us	149,95 DM
Donald Maui Mallard	dt	119,95 DM

Nintendo 64

Titel		Preis
N64 RGB, incl. Mario	jp	749,95 DM
Wave Race 64	jp	219,95 DM
Shadows of the Empire	jp	219,95 DM
N64	us	auf Anfrage
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Turok (Okt.)	us	179,95 DM

Versandkosten per Post 9,95 incl. NN, per UPS 15,- incl. NN. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. entstandener Kosten. Telefon-Hotline: Mo.-Fr. 9.00 - 19.00 Uhr, Samstags 11.00 - 16.00 Uhr!!! Lieferungen ab 300,- DM erfolgen versandkostenfrei!!! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen bitte unter Tel. (0208) 8 23 27-32 !!!

VIRTUA COP 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN


Auf dem Bildschirm geht es weitaus hektischer zu als im ersten Teil.

INFOS

System: ....Saturn
Genre: ....Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: ....Sega
Entwickler: AM2
Testmuster ....Sega
Veröffentlichung: ....November

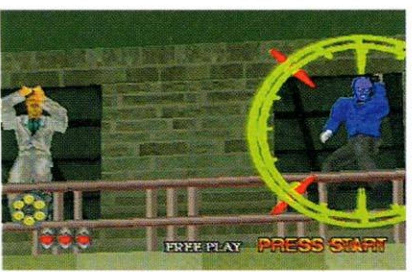
Sega ist immer dann am stärksten, wenn sie ihre Spielhallenerfahrung ausspielen können. Die großen Erfolge für den Saturn lesen sich wie das Who-is-who der Coin-Op-Szene: Virtua Fighter, Virtua Cop, Daytona USA, Sega Rally, Virtua Fighter2. Mit Virtua Cop 2 stellt man sich ein weiteres Erfolgspferd in den Stall, denn viele Fans des ersten Teils warten sehnsüchtig auf neues Futter.



Das Fadenkreuz erfaßt den Gangster und erleichert so das Zielen.



Das Magazin faßt sechs Schuß.



Schießt nicht auf die Geiseln!

Auf der Straße bricht plötzlich die Hölle los. Gangster haben sich in einem Juweliergeschäft verschanzt und Geiseln genommen. Ihr habt die Wahl, ob Ihr allein oder zu zweit (Alternative: im besten John Woo-Stil mit einer Knarre in jeder Hand) gegen die eiskalten Killer antretet. Wie man es vom ersten Teil gewohnt ist, erscheint auf den Gegnern ein Fadenkreuz, das signalisiert, daß der Verbrecher zum Abschuß freigegeben ist. Allerdings muß man etwas schneller und präziser feuern als beim ersten Teil, die Bodycount-Rate liegt auch entscheidend höher. Besonders gefallen konnten die Sequenzen, in denen die Gangster wie die Schießbudenfiguren vorbeigefahren werden und einer nach dem anderem das Zeitliche segnen darf. Soviel Action hatte der erste Teil meines Ermessens nicht zu bieten.

Bullet in your Head

Besondere Schmankerl der 1:1-Automatenkonvertierung sind die Autojagden, bei denen man hinter Horden von Terrorgesocks kreuz und quer durch die virtuelle Landschaft brettert, während Mr. 45er in Eurer Hand saubere Einschußlöcher in die Textilien der unbeliebten Randgruppe bohrt. Die Grafikdarstellung wirkt ebenfalls minimal detaillierter als beim Vorgänger, vor allem das genau Anbringen von Justice-Shots (man schießt dem Feind die Wumme aus der Hand) geht spürbar einfacher. Meine Empfehlung: falls Ihr Virtua Cop 1 noch nicht kennt, holt es Euch noch heute. Ihr besitzt dann neben einem fantastischen Party-Game auch noch die Light Gun, die Ihr natürlich auch für den zweiten Teil verwenden könnt. Wir hoffen, Virtua Cop 2 schon in der nächsten Ausgabe testen zu können, dann können wir auch mehr über Endgegner, versteckte Runden etc. erzählen.



FIGHTING VIPERS

ANDREAS BINZENHÖFER



§$%"!& Rock!

INFOS

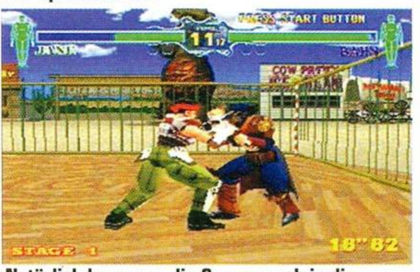
System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster	Sega
Veröffentlichung:	November

Beat´em Up-Fans dürfen sich freuen, der Sega Automat Fighting Vipers wird für den Saturn umgesetzt, und daß Segas Arcade-Konvertierungen meist zum Hit werden, zeigen Top Spiele wie Sega Rally oder Virtua Cop nur allzu deutlich.

In unserer Preview-Version liefern sich die acht Original-Automatenkämpfer heiße Zweikämpfe; ob neben dem ebenfalls vorhandenen Endgegner B.M. weitere Charaktere spendiert werden, steht derzeit noch in den Sternen. Die bisherigen Fighter könnten jedenfalls alle aus der Nachbarschaft stammen, da wären z.B. Grace, die spärlich bekleidete Rollerbladerin von nebenan oder Raxel, der freundliche Heavy Metal Gitarrist aus der Wohnung über uns. Neben den üblichen Grundfähigkeiten wie Schlagen, Treten und Decken (mal wieder auf Taste!) beherrschen



Die weißen Striche unterstreichen die Power der Specialmoves.



Natürlich kann man die Gegner auch in die Mangel nehmen.



Dank der Umrandung ergibt sich die Möglichkeit, den Mitspieler an die Mauer zu klatschen.



Der besseren Optik zuliebe verschwinden die Gitter je nach Position.

unsere Nachbarn noch recht nette Combos á la Tekken und den ein oder anderen (natürlichen) Special-Move. Als richtig innovativ entpuppen sich die Schauplätze. Um nämlich dem Gegner nicht permanent entweichen zu können, wurden alle Kampfflächen mit Zäunen, Mauern oder Ähnlichem abgegrenzt, was dazu führt, daß die Kämpfe kurzweiliger werden und man neben den herkömmlichen Moves noch die Möglichkeit hat, den Mitstreiter an die Mauer zu klatschen. Außer der bekannten Energieleiste gibt es zusätzlich eine Body Damage Anzeige, anhand derer man sieht, wo und wie schwer die einzelne Figur bereits verletzt wurde.

RESPECT!

Bereits die Preview Version spielt sich gut und flott. Die Combos sind ebenso einfach wie effektiv, und vor allem die Möglichkeit „fliegenden" Gegnern eins auf die Mütze zu geben, motiviert enorm. Grafisch sind nicht nur die Hintergründe zu bewundern, sondern auch die Animationen der Charaktere sehen recht vielversprechend aus. Wenn Sega vielleicht die Polygonkörper leicht abrundet, den ein oder anderen Kämpfer spendiert und etwas aus dem angekündigten Training Mode macht, seh´ ich keinen Grund mehr in die Spielhalle zu rennen. Wir werden es sehen.

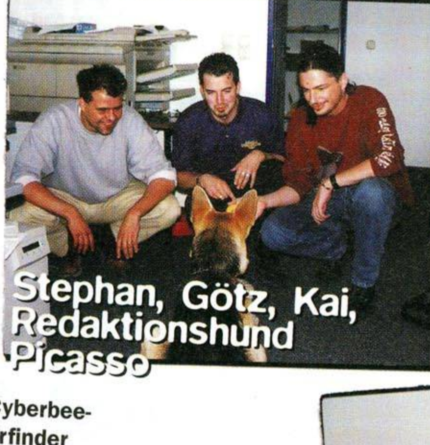
Wir über uns:

Diesen Monat stellen wir Euch den Rest der Crew vor, die das Raumschiff Fun Generation durch die Weiten des Videospieluniversums begleitet. Doch zuvor noch ein paar Anektoden aus dem Leben der Redakteure: Binzi trat eine Woche nach dem Formel 1-Rennen auf dem Hockenheimring selbst an den Start, rutschte allerdings mit seinem Porsche bei der Porsche Euro-Trophy während des Rennens ins Kiesbett. Bastian setzt sich für die nächsten sieben Wochen nach Indien bzw. Tibet ab, um dort den Yeti aufzuspüren. Götz hängt permanent am Telefon, um obskure Videos und CDs aus Hong Kong zu organisieren, die zu 90% in grottenschlechter Qualität sind. Stephan hingegen ließ anläßlich des Tests von NFL Quarterback 97 und Madden NFL 97 den Ex-NFL-Profi Andy einfliegen, um einen wirklich fundierten Test abliefern zu können. Holger gewinnt langsam wieder an Gesichtsfarbe, nachdem er seinen legendären Horrorflug nach Brüssel hinter sich hat. Ist auch verständlich, denn wem regnet es schon durchs Flugzeugdach, während man sich in 8.000 Meter Höhe befindet und bleibt dabei auch noch cool?

Wie ernst unsere Tester ihren Job nehmen beweist das Beispiel von Stephan und Markus. Da der beliebte Aufputschdrink „Red Bull" offizieller Sponsor des Rennspiels wipEout 2097 ist, kippten sich die beiden einige Paletten des Taurin-haltigen Gesöffs hochkant in die linke Herzkammer und zitterten sich dann gegenseitig eine Bestzeit nach der anderen vor ***(Don´t try this at home!)***.

IT'S WONZ HIMSELF!

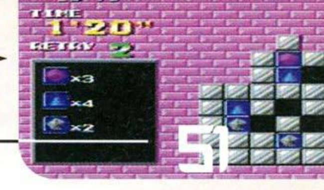

RED BULL verleiht Flügel!


Stephan, Götz, Kai, Redaktionshund Picasso

Cyberbee-Erfinder Michel definierte den Begriff „cool" neu, als er trotz Wegrationalisierung des Sommers seinen Ellenbogen aus dem heruntergekurbelten Autofenster hängen mußte.


Marc

Der Fun Generation-Rookie zapft regelmäßig in einer In-Kneipe in Würzburg lecker Bier. Ansonsten sitzt er Tag und Nacht vor seinen Konsolen und zockt ohne Pause. Seine Lieblingsspiele sind: wipEout 2097, Space Hulk und Die Hard Trilogy!



TETRIS ATTACK

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • HOLGER GÖßMANN



Die Lücken im Spielfeld erleichtern das Abbauen.

Nintendo hat vielleicht mehr für die allgemeine Tetris-Sucht getan, als irgendein anderer Software-Hersteller. Mit Tetris oder Dr. Mario versorgte man Millionen von knobelsüchtigen Videospielern über die letzten Konsolengenerationen. Das neuste Tetris-Produkt nennt sich Tetris Attack und hat mit dem Urvater eigentlich nicht meht allzuviel gemein.

Auf dem Bildschirm befindet sich die allgemein bekannte Spielfläche, auf der maximal sechs Klötze nebeneinander und zwölf übereinander gestapelt werden. Die Steine haben verschiedene Farben und müssen nun mit einer Art Cursor, der ausschließlich waagrecht zwei Blöcke fassen kann, verschoben werden, wobei die eingefaßten Blöcke jeweils gegeneinander ausgetauscht werden können. Wenn man drei oder mehr gleichfarbige Blöcke vertikal oder horizontal zusammengesetzt hat, verschwinden diese vom Schirm und hinterlassen eine Lücke. Von unten rücken immer wieder Steinreihen nach, es wird also nie langweilig.

Yoshi goes Tetris

Um ein wenig Rahmenhandlung ins Spiel einfließen zu lassen, hat Nintendo Yoshis Island und dessen Bewohner als Transportelement für ein kinderfreundliches Produkt verwandt. Im Zwei-Spieler-Modus kann man gegen einen Freund oder den Computer antreten. Bei letzterem übernehmen die Yoshis Island-Endgegner die Rolle des Widersachers, hier spitzt sich das Geschehen und der Schwierigkeitsgrad bis zur Begegnung mit Bowser zu. Im Zwei-Spieler-Modus gibt´s auch die mehr oder weniger geliebten Garbage Blocks. Erschaffen werden sie,



Hier kann man vorgegebene Muster ausknobeln.



Im Time Trail kämpft man gegen die Uhr

indem man möglichst viele Vierer zustande bekommt bzw. Combos oder Kettenreaktionen ausführt, bei denen zwei oder mehr Reihen gleichzeitig vervollständigt werden. Sie blockieren den oberen Rand als einheitliches Gebilde und lösen sich nur auf, wenn die gesamte Reihe unter ihnen abgebaut wurde. Die Steigerung dazu ist der Shock Block. Er sieht sehr stabil aus und kann dem Gegner durch das Zusammensetzen mehrerer Blöcke mit Ausrufezeichen kredenzt werden. Neben dem Ein-Spieler- und dem Zwei-Spieler-Modus, die es auch als Time Trail-Variante gibt, kann man noch Stage Clear oder Puzzle spielen. Bei Stage Clear muß man die Blockreihen unter eine vorgegebene Linie drücken, bei Puzzle sieht man ein vorgegebenes Muster, das man mit einer festgelegten Zugzahl auflösen muß.

Tetris Attack ist nicht ganz so unkompliziert wie viele Genre-Kollegen. Ihr müßt erst ein neues Denkschema erlernen, bevor Ihr wirklich eine Chance



Eine Ansammlung von Garbage Blocks können den Gegner in den Wahnsinn treiben.



Bowser kündigt sich, wie immer, spektakulär an.



Diese Stage bekommt man nur auf Schwierigkeitsstufe „Hard" zu sehen.

habt. Für den Außenstehenden sieht das Spiel eines erfahrenen Zockers aus wie das scheinbar planlose Rumgewurstel in einem stetig wachsenden Legomuster. Liebhaber der Tetris-Reihe werden schnell die Langzeitmotivation erkennen, die Neueinsteiger beim Tüfteln an bunten Gebilden allerdings sollten lieber zu Tetris oder Bust-A-Move greifen.

Einstiegshilfe

Tetris Attack kann man bis zu einem gewissen Grad intuitiv spielen. Man konzentriert sich primär auf die Dreier und nimmt den ein oder anderen Vierer dankend entgegen. Das reicht allemal, um das Spiel auf „Easy" durchzuspielen. Um die höheren Weihen des Spieles zu erreichen, muß man Tage der Frustration durchleben. Man muß trotz des teilweise hektischen Spielablaufes erlernen, wie man Vierer oder Fünfer im Voraus plant. Bis man Intuition und Können vereinen kann, sollte man den Puzzle-Mode genauestens studieren und den Endless-Mode exzessiv ausspielen. Nur durch gezielten Einsatz der Garbage Blocks bzw. geschicktes Wegspielen der selbigen hat man überhaupt eine Chance, auf Schwierigkeitsstufe „Hard" zu bestehen.

INFORMATION OVERLOAD

Puzznic von Taito kam 1990 für die PC Engine auf den Markt. Die Parallelen zu Tetris Attack sind nicht von der Hand zu weisen. Dies wird vor allem im Puzzle Mode deutlich. Bei Puzznic hat man einen Cursor, der nur einen Block umfasst und es reicht aus, zwei gleichfarbige Blöcke zueinander zu bringen. Allerdings ist der Niedlichkeitsfaktor nicht so hoch wie bei Tetris Attack.

7 von 10

System:	Super Nintendo
Genre:	Knobelspiel
Spieler:	1-2
Level:	K.A.
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Testmuster:	Order In Time 0711 / 613758
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	109,90 DM

Grafik	6
Sound	4
Gameplay	7

BURNING ROAD

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER

Einstiegshilfe

Den besten Grip und damit die beste Steuerbarkeit besitzt der feurige Riesen-Pick-Up. Diesen Vorteil in den Kurven erkauft er mit einer geringen Endgeschwindigkeit, trotzdem lassen sich mit ihm bereits nach kurzer Spielphase erstaunliche Ergebnisse erzielen.

Viele PlayStation-Besitzer wünschten sich bei der Daytona USA-Veröffentlichung für den Saturn ein ähnliches Spiel für die eigene Hardware. Toka und Funsoft stampften mit Burning Road ein ziemlich ordentliches „Plagiat" aus dem Boden.

Man muß nur den Beginner-Track von der Zielgeraden bis zur ersten langgestreckten Rechtskurve gesehen haben, um die nicht zu leugnende Verwandtschaft zu AM2s Meilenstein zweifelsfrei erkennen zu können. Auch der Rest erinnert stark ans große Vorbild: drei Strecken (Beginner, Advanced, Expert), vier unterschiedliche Boliden, Perspektivenvielfalt, Checkpoint-System, etc. Neben der Möglichkeit, die drei Kurse separat zu üben, kann man auch versuchen im Championship-Modus alle drei nacheinander zu bestehen. Dabei kommt es nicht darauf an, im Ziel eine bestimmte Plazierung zu erreichen (hierfür verteilt der Computer „lediglich" Punkte), sondern innerhalb einer vorgegebenen Qualifying Time die vorgeschriebene Rundenzahl zu vollenden. Ist der Spieler auch auf dem Expert-Parcour dazu in der Lage, folgt wieder der Beginner-Kurs, diesesmal jedoch in der entgegengesetzten Richtung.



Frage: Was macht der Hubi im Tunnel?


Wenn man die Wände völlig parallel berührt, kostet das kaum Speed.



Der Pokal zeigt die Position des Race Leaders.

Vorsicht! Links hinten versucht ein Computerfahrer zu überholen. (Traffic-Anzeige)


Auf Schnee wird der Grip deutlich schlechter.


Bei jedem Checkpoint gibt es die lebensnotwendige Time Extension.

Driftproblem

Fangen wir gleich mit dem größten Manko von Burning Road an. Das Driftverhalten darf man eigentlich gar nicht als solches bezeichnen. Zieht man sein Vehikel in den Kurven richtig herum, beginnt es nicht zu driften, sondern zu schwimmen, d.h. solch ein Versuch endet in jedem Fall in der Mauer am Kurvenausgang. Seltsamerweise kann man die sogar noch mitbenutzen, sofern der eigene Wagen beim Einschlag in den Beton parallel dazu stand (Verlust in km/h: ca. 10). Daraus ergibt sich folgender Schluß: Wer vernünftig fahren will, bremst vor engen Kurven brutal runter und schaukelt so eine akzeptable Rundezeit nach Hause - mit den fahrerischen Möglichkeiten eines Daytona hat das freilich nicht mehr viel gemein. Als weitaus überzeugendere Seite von Burning Road erweist sich die grafische. Knallbunt, schnell und vor allem superflüssig sind hier die geeigneten Adjektive, auch wenn der Grafikaufbau an sich ebenfalls von Daytona gekupfert wurde und damit alles andere als frühzeitig ist. Fans von Arcade-orientierten Fun-Rasereien werden sicherlich ihre Freude haben.

System:	PlayStation	Hersteller:	Funsoft, Takara
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Funsoft, Takara
Spieler:	1-2	Testmuster:	Softgold
Level:	3		
Besonderheiten:	Link Up, NecGon	Veröffentlichung:	K.A.
		Ca. Preis:	K.A.

7 von 10

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	7



STREET FIGHTER ZERO 2

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER



Der Hintergrund von Vega (M.Bison) ist vom Anime-Streifen übernommen worden.



Rhythmische Sportgymnastik bringt keine Extrapunkte.

Einstiegshilfe

Guy hat einen wirklich einfachen 7-Hit Combo, der sich übrigens in jeweils leicht abgeänderter Form mit jedem beliebigen anderen Kämpfer auch verwirklichen läßt. Man springt auf den Gegner zu, deep fierce kick (R1), jab (Quadrat), jab (Quadrat), low quick kick (geduckt X), fierce hurricane kick (unten, unten-hinten, hinten und R1). Am besten übt man Combos im Trainings-Mode.

The neverending story continues. Der Grund für die nicht nachlassende Street Fighter-Euphorie ist rasch gefunden: Nach wie vor existiert kein anderes Beat'em Up, das nur annähernd mit der Spielbarkeit von Capcoms wichtigstem Produkt mithalten kann.

In SF Zero waren zu wenige Kämpfer und, noch weitaus gravierender, viel zu wenige Hintergrundgrafiken präsentiert worden. Genau hier hat man für den zweiten Teil die Kosmetik angesetzt: stolze 18 Fighter mit jeweils einem eigenen Stage stehen direkt zur Verfügung. Man kann davon ausgehen, daß Capcom drei weitere hineingepackt hat, die ausschließlich über Cheat anzuwählen sind (ein „Evil Ryu" existiert zumindest in der Automatenversion!). Die acht neuen „legalen" Figuren setzen sich bis auf zwei aus lauter alten Bekannten zusammen. Gouki (Akuma), Vega (M.Bison) und Dan waren in der letzten Version noch versteckt, hier können sie direkt selektiert werden. Rolento kennen Final Fight-Freaks aus dem Sequel, er ist einer der Endgegner. Sakura und Gen bringen frischen Wind ins Turnier, ihre Wege kreuzen sich zum ersten Mal mit denen der World Warriors. Fehlen noch Zangief und Dhalsim, sowohl der wrestlende Russe als auch der indische Yoga-Meister gehören eigentlich zum Street Fighter-Stammpersonal. Unverändert blieben der Zero Counter, ein agressiver Kontermove, die Recovering Roll und die Custom Combos, die für jeden Kämpfer gleich sind. Auch am 3-Level-Super Combo-System hat man festgehalten. So kann die Stärke des Super Combos nahezu stufenlos durch den Spieler selbst reguliert werden.



Nash (Charlie) erinnert in seinen Moves an seinen Partner Guile.

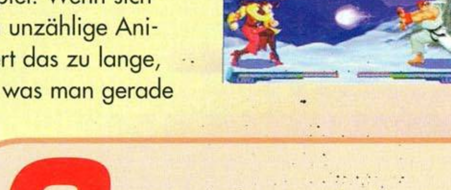


Altbekannte Boni, wie First Attack, finden auch hier noch Verwendung.

Spielkultur pur

Capcom verteidigt eindrucksvoll den 2D-Zweikampfthron. Mit 18 sehr ausgewogenen Charakteren, grundsolider, abwechslungsreicher Optik und einer bislang ungeschlagenen Spielbarkeit bleibt die Street Fighter-Serie dank dem neuesten Teil die erste Wahl in Sachen anspruchsvolles Prügelspiel. Den Kritikern der Animation und der Zweidimensionalität sei gesagt, daß beide Aspekte einem optimalen Gameplay geopfert werden müssen. Beispiel: Wenn sich unser Sprite zum Ducken erst durch unzählige Animationsphasen arbeiten muß, dauert das zu lange, und der Gegner sieht dann genau, was man gerade vorhat. Schnelle, überraschende Kampfvarianten würden unmöglich. Fazit: Street Fighter Zero 2 ist das beste Street Fighter, das es je gab.





9 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	18+
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flyinga Arts 0208/823270
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	10





TOBAL No. 1

PHILIPP NOACK • STEPHAN GIRLICH

Einstiegshilfe

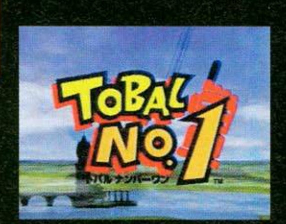
Wenn man die High-Attack-Taste mehrmals aneinanderhängt, führt jeder Kämpfer eine kleine Combo aus. Kombiniert man die einzelnen Buttons mit einer Richtung, entstehen neue Moves, die wesentlich höhere Durchschlagskraft besitzen als die ursprünglichen. Sobald der Computer einen Wurf ansetzt, sollte man versuchen, mittels Quadrat-Taste die Umklammerung zu lösen.



Das Schloß im Hintergrund gehört zu den grafischen Highlights.



Die Optik ist spektakulär,



Es klingt unglaublich: Squaresoft hat ein Prügelspiel (!) für die PlayStation auf den Markt gebracht. Wahrscheinlich hatte die Chefetage des japanischen Konzerns die Festlegung auf ein Genre satt, und was liegt als Rollenspielhersteller No.1 näher als ein 3D-Beat'em Up zu programmieren? Naja, vielleicht Staubsauger oder Mixer zu vertreiben...

Auf dem Planeten Tobal No.1 lebt ein mächtiger Hase. Er heißt Udan, ist stattliche 152 Zentimeter groß und von Beruf Weltherrscher. Jedes Jahr veranstaltet er ein Turnier, an dem die besten Fighter der Galaxie teilnehmen, so weit, so bekannt (bis auf das mit dem Hasen, natürlich!). Auch diesesmal haben sich wieder acht tapfere Krieger(innen) aus den fernsten Ecken des Universums auf dem „Hasenplaneten" zusammengefunden, um den wahren Champion zu ermitteln. Oliems vertritt den Himmelskörper der Hühner. Mit seinem stolzen roten Kamm sieht er aus wie Foghorn Leghorn, der Hahn aus den Looney Tunes. Die Ehre der Roboter sucht Hom zu verteidigen, ebenso wie Fei-Pusu die der grauen Panther. Ill-Goga wirkt wie eine Mischung aus Arnold Schwarzenegger, dem Glöckner von Notre-Dame und einem Raptor (kreativ waren die Jungs bei Square, daran gibt es nicht den geringsten Zweifel). Wie ein Dopingmonster aus vergangenen Olympiazeiten wirkt Mary Ivonskaya: Bei 1,89 Meter bringt sie stolze 140 kg auf die Waage. Einen ausgeschlafenen Greenpeace-Warrior haben die Designer mit Gren Kuts erschaffen, er trägt ausschließlich den Wald- und Wiesenlook. In die Kategorie „schnell aber schwach" ist Epon einzuordnen. Sie sorgt als typische Japano-Lolita für die Frauenquote und macht zusammen mit Chunji-Wu, einem Kung Fu-Spezialisten, die Riege voll. Wenn man Tobal No.1 das erste Mal spielt, fallen zwei Dinge sofort auf. Zum einen beeindruckt



Die Kamera rotiert völlig flüssig um die Kontrahenten.







Im Quest-Mode seid Ihr aus der Ego-Perspektive unterwegs.





hochauflösende Grafik das Auge des Zuschauers, zum anderen steuern sich die Charaktere anders als bei allen bisher erhältlichen Prügelspielen. Drei Buttons sorgen für High-, Middle- und Low-Attacks, jeweils ein weiterer dient zum Springen und Decken. Soweit erinnert das noch an die altbekannte Spielmechanik. Der entscheidende Unterschied liegt jedoch in der Belegung des Steuerkreuzes. Mit oben und unten kann man die eigene Figur in die Tiefe hinein- bzw. aus ihr herauslaufen lassen. Tobal No.1 ist damit die erste Zweikampfsimulation, die echte Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum zuläßt. Neben den üblichen Ein- und Zwei-Spieler-Modi hat Squaresoft noch einen Quest-Mode mit auf die CD gepackt. Hier konnte der Rollenspielprofi seiner Schwäche nicht nachgeben und spendierte dem Käufer einen kleinen Dungeon Master-Clone. In reduziertem Rahmen ist alles vorhanden, was in ein RPG gehört: Attack-, Defense- und Exp-Points, fiese Gegner, gut plazierte Fallen und sogar Automapping. Die Kämpfe werden übrigens in Echtzeit und in bester Prügelmanier bestritten.

Erfrischend anders

Squaresofts erster Ausflug in ein anderes Genre darf getrost als gelungen bezeichnet werden. Die Grafik sieht nicht besonders aufwendig, dafür die Auflösung phänomenal und die Animation superrealistisch aus. Leider kann man die neue 3D-Freiheit nicht in dem Maße nutzen wie erhofft. Attacken in den Rücken des Gegners bleiben auch weiterhin nahezu unmöglich. Es dauert eine ganze Weile, bis man sich daran gewöhnt hat, daß nicht mit nach oben, sondern über eine separate Taste gesprungen wird. Wer sich die Zeit nimmt, tiefer in Squares Steuermechanismen einzutauchen, erlebt ein erfrischend anderes Beat'em Up.



Jeder Fighter wurde mit mehreren Winning Poses ausgestattet.



Nach jedem K.o. wird ein kurzes Replay eingeblendet.



Der Abspann ist kurz und unspektakulär.

03'37"45 CHUJI 14 UDAN
STAGE 11

Der letzte Gegner (ja, es ist der Hase!) bei seinem letzten Manöver.



Nork stellt einen neuen Rekord auf, was Riesenpolygone angeht.



Über Mary sollte man besser keine Blondinenwitze machen.



Manche Special Moves schleudern den Gegner in die Tiefe.



Gren setzt zu einem Wurf an.

8 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	11
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Squaresoft
Entwickler:	Dream Factory
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	9
Sound	6
Gameplay	8



CASPER

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

CASPER WAR ALS FILM

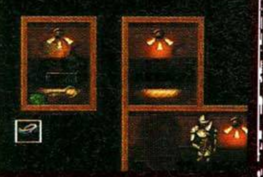
Brokkoli frischt Capers Energie auf

Casper war als Film einer der größten Hits des letzten Jahres. Nachdem vor einiger Zeit das Kaufvideo erschien, möchte man nun den mit PlayStation bestückten Geisterfans in die Rolle des Kinderhelden verhelfen.

Die leeren Bilderrahmen gilt es zu füllen....

Casper ist einsam. In Whipstaff Manor, das er mit seinen drei Geisteronkels Stretch, Stinkie und Fatso teilt, kehren eines Tages zwei Personen ein. Um aber den Psychater Dr. James Harvey und seine Tochter Kat nicht zu vergraulen, muß der Untoten-Azubi für beide ein Geschenk in den alten Gemäuern finden. Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle. Er steuert Casper durch Whipstaff Manor auf der Suche nach Essbarem, Schaltern und Bilderteilen. Im ganzen Haus sind mehrere alte Holzrahmen an der Wand, die mit eben jenen Teilen gefüllt werden müssen. Wurden alle vier Teile eines Gemäldes gefunden, gibt das Bild eine Extrafähigkeit für Casper frei. Er kann sich dann in verschiedene Gegen -oder Zustände verwandeln, wie z.B Rauch, Ball, Schraubenzieher oder Hammer. Jede Eigenschaft kommt an einem bestimmten Punkt des Abenteuers zum Tragen. So sind bspw. die Lüftungsschächte im Rauchzustand als Geheimgänge verwendbar.


...um entsprechende Extras zu erhalten.


Durch die Lüftungsschächte geht es in die Geheimräume

Caspers Bewegungsspielraum ist aber hauptsächlich durch Türen und Gitter aller Arten eingeschränkt, deren Schlüssel oder Schalter in den abgelegensten Ecken versteckt sind. Zusätzlich pfuschen natürlich die drei Onkels kräftig dazwischen.

Wer schaltet am schnellsten

Für Fans des Films und für die jüngere Spielerschicht ist Casper sicherlich zu empfehlen. Für Ihr Geld bekommen sie eine technisch anständige Einführung in das Action Adventure-Genre. Freunde dieser Spielgattung allerdings werden mit diesem Titel sehr wenig Freude haben. Das Game beschränkt sich inhaltlich auf das Auffinden von Schlüsseln und Schaltern. Letztere verursachen bei Betätigung ein lautes Knarren oder Quitschen, worauf dann die Suche nach der Tür beginnt, die sich gerade öffnete. In dem zugegeben recht komplexen Haus ist dies ein nicht einfaches Unterfangen. Eine Auto Mapping-Funktion gibt's nicht, obwohl diese bei der anzunehmend recht jungen Käuferschicht angebracht gewesen wäre. Auch das ständige Nachladen der Räume hemmt den Spielfluß. Schade eigentlich, denn mit ein bißchen Liebe zum Detail und mehr Story hätte es durchaus ein Spitzentitel werden können. So aber bleibt es eine eintönige Hatz nach dem richtigen Schalter.


Messingschlüssel öffnen die äußerst wichtigen Schatztruhen

6 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Interplay
Testmuster:	Acclaim
Umsetzungen:	Saturn
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	7

Join a ride...

...thru outa space

GAME OF THE MONTH

maximum speed!

wipEout 2097

Grafx done by Kai of FGArt.Dept. Rendered with Autodesk 3D-Studio.

WIPEOUT 2097

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - MARKUS APPEL

The Future Sound of wipEout 2097

Ab dem 30. September gibt´s die Soundtrack Compilation als Audio-Doppel-CD von Virgin. Hier schonmal vorab die komplette Tracklist:

The Prodigy - .... Firestarter
Future Sound Of London - We have explosive
The Chemical Brothers - . Loops of Fury
The Chemical Brothers - . Leave Home
Fluke - .... V Six
Fluke - .... Atom Bomb
Orbital - .... P.E.T.R.O.L.
Leftfield - .... Afroride
Photek - .... Titan
Photek - .... The Third Sequenze
Underworld - .... Tin There
Daft Punk - .... Musique
Source Direct - .... wipEout 2097



Die Ego-Perspektive vermittelt das bessere Fluggefühl...



...die Außenansicht dagegen die bessere Übersicht.

Für wipEout 2097 konnte Psygnosis mit Red Bull einen passenden Sponsor an Land ziehen. Die österreichische Firma hat wohl ein nettes Sümmchen abgedrückt, denn ob beim Laden oder als Werbung auf der Strecke, mit dem Namen Red Bull werdet Ihr ständig konfrontiert. Ob das Zeug allerdings wie versprochen hilft, die Raktionszeiten zu verbessern, lassen wir mal dahingestellt sein.

Der Spielablauf wurde völlig neu gestaltet. Ihr entscheidet Euch für einen von vier Gleitern, die Leistungsdiagramme (Beschleunigung, Top Speed, Handling, Schutzschild) helfen Euch bei der Wahl. Mit der Vector-, Venom- und Rapier Class sind zunächst drei Rennklassen vorhanden. Je zwei Strecken müssen gewonnen werden, beliebig viele Versuche sind erlaubt. Habt Ihr dies gemeistert, geht´s zur Phantom-Challenge. Nun heißt es, alle sechs Strecken hintereinander mit maximal drei Continues in der Geschwindigkeit der Rapier Class als Erster zu beenden. Plaziert Ihr Euch unter den ersten Drei, dürft Ihr das Rennen ohne den Verlust eines Credits wiederholen. Als nächste Herausforderung startet Ihr in der Phantom Class, mit zwei neuen Strecken und nochmals gesteigertem Spieltempo. Das grande Finale stellt die Piranha Challenge dar, in der alle acht





Exakte Streckenkentnisse sind für gute Zeiten unerläßlich.

Strecken hintereinander mit der höchsten Geschwindigkeit und erneut nur drei Continues durchgespielt werden sollen - zur Belohnung erhält der Sieger mit der Piranha einen fünften Gleiter, dessen Fahrleistungen den anderen Fliegern weit überlegen sind. So weit, so gut. Gesteuert wird aus der Ego-Perspektive oder der Außenansicht, natürlich wird das neGcon wieder unterstützt. Überquert Ihr die verschiedenfarbigen Felder am Boden, erhaltet Ihr ein Extra. Diese umfassen verschiedene Waffen wie bspw. Missiles, Energiestöße oder Smart Bombs oder machen Euren Flieger für kurze Zeit unverwundbar. Der Autopilot übernimmt für ein paar Sekunden den Gleiter, überläßt Euch aber häufig die Steuerung wieder an den unmöglichsten Stellen, so daß Ihr, völlig machtlos dagegen, in die Seitenbegrenzung knallt. Dann solltet Ihr die blauen Beschleunigerpfeile nutzen, die Euch zügig wieder auf Geschwindigkeit bringen. Die Anzahl der Gegner liegt zwischen 12 und 15, mit steigendem Schwierigkeitsgrad nehmen sie Euch immer heftiger unter Beschuß. Deswegen sollte man regelmäßig einen Blick auf die Schadensanzeige werfen und, wenn nötig, die Pits zum Aufladen ansteuern, denn ist die Energie erstmal verbraucht, explodiert der futuristische Renner urplötzlich mitten auf



Ist der Energievorrat so knapp wie auf dem Bild, steuert Ihr besser die Pits an.

der Strecke. Schafft Ihr eine Runde ohne Fehler, erscheint der Schriftzug „Perfect Lap" auf dem Screen. Erfolgreich beendete Rennklassen, neGcon-Konfiguration und Bestzeiten speichert Ihr auf Memory Card, bei einem Neustart werden diese Daten automatisch geladen.

Improve Your Reaction Time

Es ist schon erstaunlich, was die Entwickler nach und nach an Geschwindigkeit aus der PlayStation herauskitzeln; wipEout 2097 aber schrammt nur noch haarscharf an den Grenzen des Erträglichen und Spielbaren vorbei. Dabei beginnt die futuristische Raserei recht gemächlich. Die ersten sechs Strecken sind selbst im Tiefschlaf zu meistern, die Gegner sind nicht mehr als bewegliche Hindernisse. Doch schon der Sprung in die Phantom Class trennt die Spreu vom Weizen. Profis kommen noch relativ problemlos durch, der Rest verabschiedet sich bereits hier von der Überzeugung, daß der „Otto-Normal-Spieler", wie schon gesagt, spätestens ab der Phantom Class über kurz oder lang das Pad völlig frustriert aus der Hand legen wird. Da hilft auch ein 5l-Kanister Red Bull keinen Millimeter weiter. Entweder habe ich es im Blut, die Kontrolle über ein derart höllisch schnelles Spiel zu behalten, oder ich loose halt ständig ab. Letzteres wäre sehr schade, denn in technischer Hinsicht ist das


Der transparent glimmende Abgasstrahl ist ein grafisches Schmankerl.



Die Phantom Class müßt Ihr Euch erst erspielen.



Die Piranha erhält man nach dem komplette Durchspielen.



Das Red Bull-Logo wurde sehr häufig auf den Strecken plaziert.

Viele Abschnitte sind nur spärlich ausgeleuchtet.



Das neGcon läßt sich beliebig konfigurieren.



Ihr müßt die Strecken gewinnen, um im Spiel voranzukommen.

weiteren Erfolgen. Die ultimative Herausforderung ist die Piranha-Challenge: alle acht Strecken nacheinander im höchsten Schwierigkeitsgrad mit nur drei Continues zu knacken - das werden wohl nur die absoluten Hardcore-Freaks auf die Reihe kriegen. Zwar ist die Steuerung sehr direkt, und die Gleiter lassen sich auch wesentlich besser steuern, als vom ersten Teil bekannt; durch das unglaublich hohe Spieltempo, die extrem fordernde Streckenführung, das nervtötende Zeitlimit und die massiv attackierenden Gegner ist es letztendlich nicht unwesentlich vom Glück abhängig, schadlos durchzukommen, um alle Rennen als Erster zu beenden. Versteht mich bitte nicht falsch, ich persönlich finde wipEout 2097 einfach klasse und deutlich motivierender als den ersten Teil. Endlich ein Racer, den man nicht innerhalb weniger Stunden komplett durchgezockt hat. Doch bin ich der festen

wipEout-Sequel ein absoluter Blickfang. Die Strecken sind aufwendig und abwechslungsreich in Szene gesetzt, die verschiedenen Waffen fegen die Gegner mächtig spektakulär von der Piste. Das i-Tüpfelchen ist die geniale Soundkulisse: die FX klingen bombastisch und sind in Dolby Surround abgemischt, die treibenden Techno-Tracks möhren mit sattem Bass aus den Boxen. Schlußendlich empfehle ich wipEout 2097 Geschwindigkeitsfanatikern und Leuten ohne Nerven, der Rest sollte ausführlich anspielen.



10 von 10

System: .... PlayStation
Genre: .... Rennspiel
Spieler: .... 1-2 (Link)
Level: 8
Besonderheiten: .... Memory Card, neGcon

Hersteller: .... Psygnosis
Entwickler: .... Psygnosis
Testmuster: .... Psygnosis
Veröffentlichung: ..... 18. Oktober
Ca. Preis: .... 109,- DM

Grafik 10
Sound 10
Gameplay 9

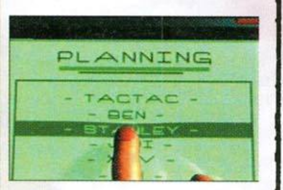
TIME COMMANDO

PHILIPP NOACK • STEPHAN GIRLICH











Die ersten Feinde sind ziemlich einfach zu besiegen.



Gerade beim Brüllen ist der Tiger besonders verwundbar.

Der französische Hersteller Adeline Software dürfte dank Alone in the Dark und Little Big Adventure gerade den PC-Usern ein Begriff sein. Noch bevor das Sequel zum überaus erfolgreichen LBA auf den Markt kommt, haben die kreativen Franzosen sich auf Neuland gewagt und ein Beat'em Up-lastiges 3D-Adventure aus dem Boden gestampft.

Irgendwann in der näheren Zukunft sind die Rechner so schnell, daß sich ihre CPUs in anderen Dimensionen befinden. Durch eine Fehlfunktion wird der Computermechaniker Stanley in eine defekte Hardware hineingezogen und findet sich daraufhin in wechselnden Parallelrealitäten wieder. Sein Trip führt ihn von der Steinzeit bis in die Zukunft. Die Römer trifft er unterwegs ebenso wie mittelalterliche Ritter und Cowboys aus dem Wilden Westen. Bei der Steuerung merkt man die Verwandschaft zu Alone in the Dark allzu deutlich: mit links und rechts wird rotiert, mit oben und unten in die so gewählte Richtung marschiert. Stanley ist in der Lage, Gegenstände vom Boden aufzuheben und anschließend zu verwenden (z.B. Steine als Wurfgeschosse), er kann sich mit gezielten Tritten und Schlägen seine Gegner vom Leib halten und mittels Search-Taste die unmittelbare Umgebung nach interessanten Items absuchen. So muß man beispielsweise in der mittelalterlichen Burg im Turmhäuschen einen Hebel umlegen, damit sich des Eingangstor öffnet. Überall unterwegs liegen kleine Computerchips herum, die man zur Lösung des Spieles aufsammeln sollte.Sie bringen jeweils am Ende bzw. im der Mitte eines Levels den Virusanzeiger wieder auf Null zurück.





links: **Mit dem kleinen gelben Kreis zielte Stanley.** mitte: **Ja, so warns, ja so warns, ja so warns die alten Rittersleut.** rechts: **Die Hintergründe sehen allesamt phänomenal aus.**

Très joli!

Auffälligstes Merkmal von Time Commando ist sicherlich die aufwendige und vor allem hochauflösende Grafik. Sämtliche Hintergründe wurden vorher komplett gerendert und nun „nur" noch von der CD abgespielt. Dagegen hat man die eigene Figur und jeden Gegner aus unzähligen Polygonen zusammengebastelt, die tadellose Animation spricht Bände. Stanley selbst bewegt sich, wenn auch etwas zäh, geschmeidig durch die verschiedenen Zeitalter. Leider scrollt der Hintergrund stellenweise ziemlich ruckelig und die Perspektivenwahl wurde nicht immer so getroffen, daß man seine Feinde auf Anhieb sehen kann. Bleibt die Frage, warum sich Adeline nicht für eine andere als die alte Alone in the Dark-Steuerung entschieden hat, schließlich handelt es sich bei Time Commando um ein vorrangig action-betontes Spiel und nicht um ein Adventure im klassischen Sinne. Der Held führt seine Aktionen einfach viel zu träge aus, um in manchen Situationen den intelligenten Gegnern beikommen zu können.





System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	3D-Action Adventure / Beat'em Up	Entwickler:	Adeline
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	14	Veröffentlichung:	Erhältlich
Besonderheiten:	Paßwort	Ca. Preis:	99,- DM

5 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	5

I have one signed T-shirt and 5 ordinary Sampras T-shirts plus 5 games to give away. How about one page for the competition?



<HEAD> **CodeMasters & Fun Generation**

<SUBHEAD> **Verlosung!!**

<TExT> 1 T-Shirt mit Original Autogramm von Pete Sampras

5 Pete Sampras Shirts

5 Pete Sampras Extreme Tennis Games für Sony PSX

<TExT> Postkarte an Fun Generation Stichwort: "Tennis", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg schicken.

<Einsendeschluß ist der 19.09.1996>

<Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!>

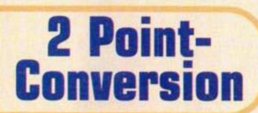
MADDEN NFL 97

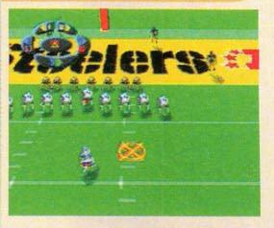
STEPHAN GIRLICH • HOLGER GÖẞMANN

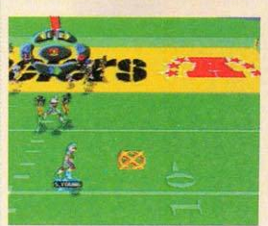
Einstiegshilfe

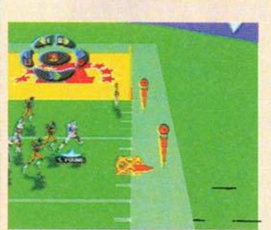
Bei Paßspielen empfehlen sich vor allem die, in denen die Receiver Laufwege antäuschen und dann mit einem Haken der Defense in die entgegengesetzte Richtung enteilen. Stehen Eure Spieler trotzdem nicht frei, ist es oftmals möglich, direkt mit dem Quarterback durch die gegnerischen Reihen zu laufen und so entscheidenden Boden gut zu machen. Statt des Extrapunktes nach einem Touchdown solltet Ihr mit einem Laufspiel eine 2-Point-Conversion versuchen. Sofort nach dem Snap steuert Ihr den Ballträger schnurgerade nach links oder rechts zur Außenlinie und dann mit einer kurzen Drehung in die Endzone: funktioniert so gut wie immer.

2 Point-Conversion

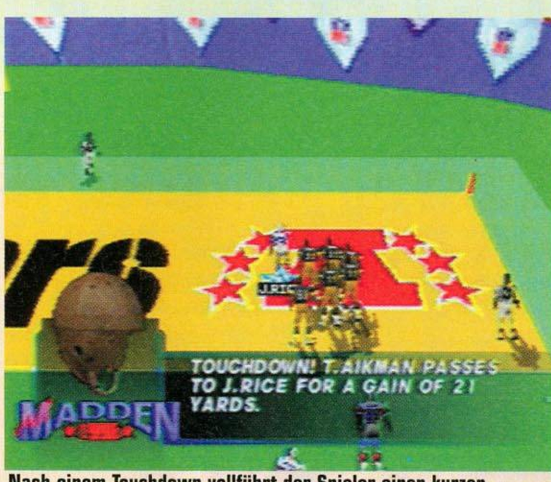




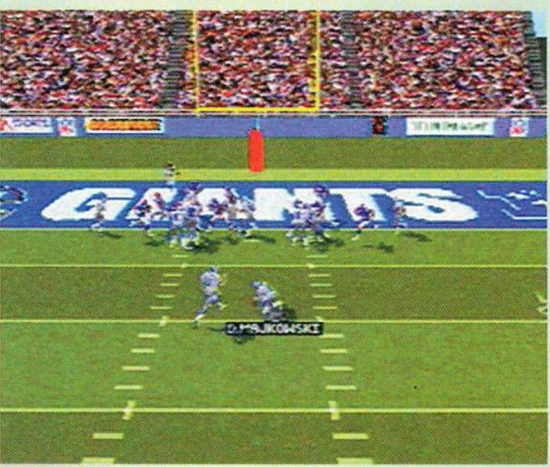








Nach einem Touchdown vollführt der Spieler einen kurzen Freudentanz.

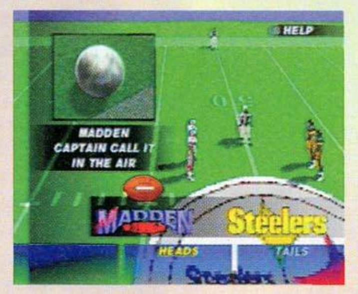


Ihr könnt die Spieler mit Namen, Position oder Trikotnummer kennzeichnen.

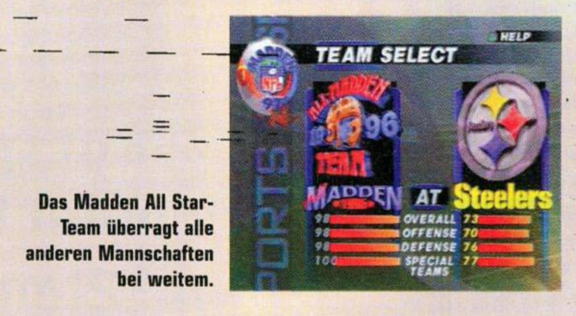
John Madden zählt zu den erfolgreichsten Trainern in der NFL-Geschichte. In den 70ern trainierte er die Oakland Raiders und gewann mit seinem Team 1977 sowie 1980 den Super Bowl. Ein kluger Schachzug also von Electronic Arts, sich John Madden als kompetenten Partner während der Entwicklungsphase zur Seite zu stellen. Denn statt nur seinen zugkräftigen Namen zu verkaufen, läßt es sich die Football-Legende nicht nehmen, aktiv an der Spielgestaltung mitzuwirken. Im Spiel selbst übernimmt Madden, wie im echten Leben bei Fox, die Rolle des Kommentators, teilt sich diese Aufgabe aber mit John Brown (Ex-Football-Spieler) und Pat Summerall (Fox).

Madden NFL 97 für die PlayStation ähnelt stark den bisher veröffentlichten 16-Bit-Titeln. Dank offizieller Lizenzen finden sich die 30 Originalteams der NFL mit allen Profis auf dem Silberling, die zugehörigen Statistiken sind auf dem Stand von Mitte Juli 1996. Über 50 weitere, erfolgreiche Mannschaften der NFL-Vergangenheit und eine Madden All Star-Formation komplettieren die Teamauswahl, im Saisonmodus wird jedoch nur mit den aktuellen gespielt. Entspricht die Besetzung eines Teams nicht Eurem Geschmack, versucht Ihr Euch auf dem Transfermarkt. Zudem dürft Ihr eigene Spieler kreieren und in die Teams integrieren. Doch sind den Manageraktivitäten Grenzen gesetzt: die Gehaltsspitze einer Mannschaft beträgt insgesamt 41 Mio. $. Überschreitet man bei einem Transfer diese Summe, verbietet der Präsident des Clubs den Kauf.

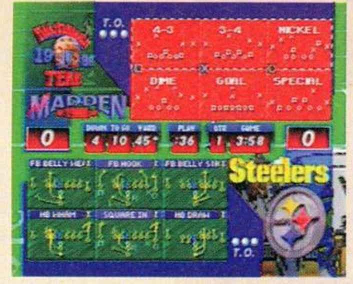
Die Optionen vor einem Match umfassen Regelgenauigkeit, Wetter, Spiellänge und den Schwierigkeitsgrad. Spielt Ihr eine ganze Saison, werdet Ihr durch Verletzungsbericht, Wochenspielplan und Tabellen-



Der Münzwurf entscheidet über Kick Off und Seitenwahl.



Das Madden All Star-Team überragt alle anderen Mannschaften bei weitem.

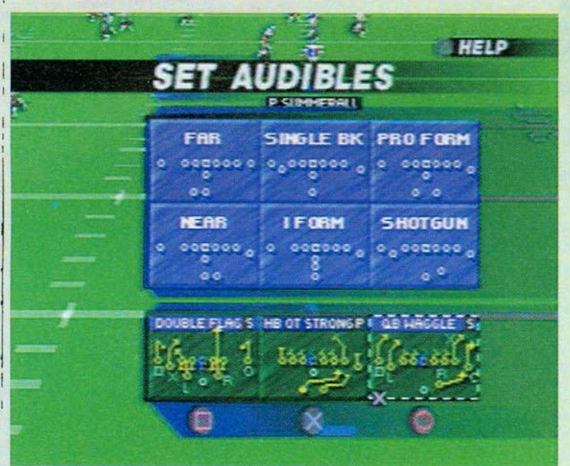


Hat der Gegner sein viertes Down, stellt Ihr Eure Defense zum Punt Return auf.

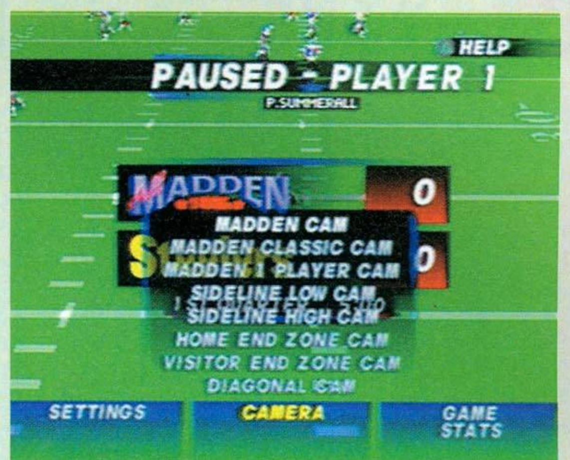


Die Härte des Schiedsrichtergespanns kann fein variiert werden.



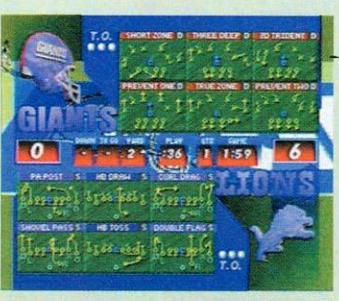


Hier bestimmt Ihr je drei oft verwendete Spielzüge für die Veteidigung und den Angriff.



Acht Kameraperspektiven stehen zur Wahl, die Madden Classic spielt sich am besten.

stand auf dem Laufenden gehalten. Die Spiele selbst starten mit dem obligatorischen Münzwurf. Vor dem Kick Off entscheidet Ihr Euch für eine von insgesamt acht Kameraperspektiven und bestimmt je drei Audibles für den Angriff und die Verteidigung. Die Grafiken für die Spielzugansage sind farblich hinterlegt: hellblau markiert ein Paßspiel, dunkelblau ein Laufspiel. In gewohntem Madden-Stil sind die Receiver mit dem entsprechenden Tastensymbol für einen Paß gekennzeichnet.



Die Menüs sind extrem übersichtlich und für alle Teams gleich.



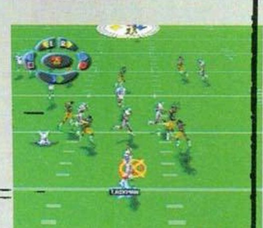
Bei einem Turnier sind alle Teams spielberechtigt.

Touchdown

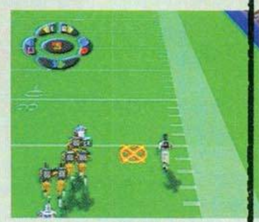
John Madden und EA - diese Kombination garantiert Perfektion und Qualität. Über die Jahre hinweg hat man es verstanden, das erfolgreichste Konsolen-Football mit jedem Sequel immer noch ein bißchen besser in Szene zu setzen, so auch dieses Mal. In spielerischer Hinsicht allerdings sind die Unterschiede zu den 16-Bit-Versionen nicht sonderlich gravierend und eher im Detail zu finden. Die Spielzug-Auswahl ist übersichtlich wie eh und je, die Spielmechanik schließt Zufälligkeiten fast hundertprozentig aus. Durch das hohe Spieltempo braucht´s hingegen ein wenig, bis man das richtige Timing, vor allem bei Paßspielen, gefunden hat. Auch deshalb, weil alle Spielzüge haargenau den Grafiken entsprechend ausgeführt werden. Es ist also notwendig, die Laufwege der Receiver exakt zu kennen, will man nicht ständig die Gefahr einer Interception heraufbeschwören. Der insgesamt recht hohe Schwierigkeitsgrad mag anfangs frustrierend erscheinen, sorgt aber letztendlich für ein hohes Maß an Langzeitmotivation. Verpackt wurde das gesamte Geschehen in einen Next Generation-würdigen Rahmen. Vor allem die Zuschauerkulisse begeistert mit lautstarken Schlachtgesängen für die Heimmannschaft, speziell in kritischen Situationen treiben sie die Verteidigung mit „Defense, Defense...“-Chören zu Höchstleistungen an. Optisch wirkt Madden NFL 97 mit weichen Animationen und vielfältigen Bewegungsabläufen technisch sehr solide. Es ist nicht von der Hand zu weisen, daß EA Sports langsam aber sicher zur alten und gewohnten Klasse zurückfindet: FIFA Soccer 96 war wegen spielerischer Mängel ein höchst durchschnittliches Vergnügen, bei NBA Live 96 fehlte der letzte Schliff zum Toptitel, doch mit Madden NFL 97 ist den Kaliforniern ein Meisterstück für die PlayStation gelungen. Wir freuen uns schon jetzt auf NHL 97.

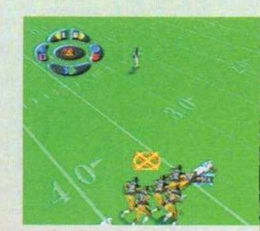












System: ....PlayStation
Genre: ....Sportspiel
Spieler: 1-5
Level: ....enfällt
Besonderheiten: ....Memory Card, ...Q-Sound, MultiTap

Hersteller: ....Electronic Arts
Entwickler: ..Tiburon Entertainment
Testmuster: ......Electronic Arts
Umsetzungen: ....Saturn
Veröffentlichung: ....Erhältlich
Ca. Preis: ....99,- DM

9 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 9

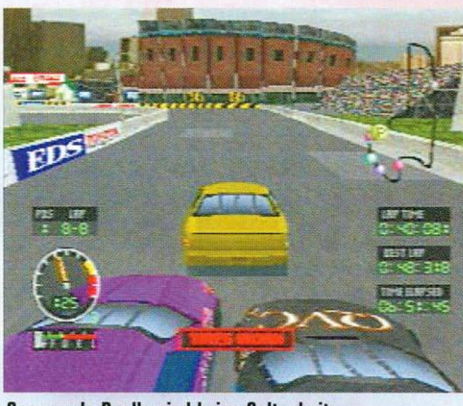
ANDRETTI RACING 97



ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT



Mit der Green Flag wird der fliegende Start freigegeben.


Spannende Duelle sind keine Seltenheit.



Fun Generation: die tun was!

Einstiegshilfe

Auf kurvenreichen Strecken fahrt Ihr am besten möglichst viel Downforce (Abtrieb). Auf Ovalen oder Strecken mit extrem langen Geraden empfiehlt sich dagegen wenig Downforce. Die Gear Rations stellt Ihr am besten immer entgegengesetzt der Downforce ein (less Downforce > High End Rations). Versucht außerdem mit nur einem Boxenstop über die Runden zu kommen, indem Ihr lediglich Eure Fuel Anzeige beachtet.

Was haben Mario, Michael und Jeff gemeinsam? Sie heißen nicht nur alle drei Andretti und sind begabte Rennfahrer, sondern standen auch alle drei Pate für EA Sports Andretti Racing. Stellt sich bloß die Frage, ob sich die Verpflichtung der Andretti Familie positiv aufs Spiel auswirkt oder ob EA eben mal die schnelle Mark mit dem guten Namen machen will.

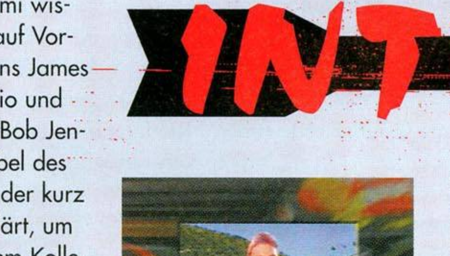
Hello and welcome at the EA Sports Studio

In Sachen Aufmachung setzt Andretti Racing jedenfalls neue Maßstäbe. Vor dem Spiel kann man zunächst in der Racing School die Kunst des Fahrens (zumindest theoretisch) von den drei Andrettis erlernen. In bisher unveröffentlichten Interviews erklären Mario, Michael und Jeff wie man Kurven richtig anfährt und auch sonst alles, was der angehende Schumi wissen muß. Theoretisch auf Vordermann, begrüßt uns James Brown im EA Studio und übergibt sich an Bob Jenkins, dem Kai Ebel des Senders ESPN, der kurz die Strecke erklärt, um später mit seinem Kollegen Derek Daly das Rennen zu kommentieren und einen ausführlichen Schlußreport abzuliefern. Von soviel Aufmachung überwältig, stürzen wir uns in das eigentliche Spiel. Hier fahren wir entweder ein Exhibition Race oder starten gar eine Karriere, bei der es darauf ankommt, sich durch gute Leistungen bei größeren Teams anzubieten und so Saison für Saison aufzusteigen. Zunächst entscheidet man sich für Stock- oder Indycars und begibt sich auf eine der 16 Strecken. Im drei Runden Qualifying erfährt man sich einen möglichst guten Startplatz, indem man permanent am Car Setup jede Menge Details verändert (Reifen, Abtrieb,

Während eines Boxenstops kann sogar die Flügelstellung variiert werden.



INTRO





Getriebe). Mit dem optimalen Setup begibt man sich ins Rennen und kämpft um begehrte Punkte bzw. Podiumsplätze. Der Schwierigkeitsgrad wird hierbei indirekt über den Schaden eingestellt (kein, leichter oder realistischer Schaden). Bei Mehrspielerrennen (bis zu vier Spieler über Link/Splitscreen) sorgt die mögliche Speed Compression für spannende Duelle. Während eines Rennens kann man sich nach Belieben mit Informationen überfluten lassen: die Race Statistics bieten Details ohne Ende (Spritverbrauch, Reifenverschleiß...), und die Bild-in-Bild Technik liefert entweder eine Streckenübersicht, einen Rückspiegel oder eine Außenansicht des eigenen bzw. des führenden Autos.



Mit etwas Übung lassen sich die Curbs optimal ausnutzen.

EA Sports, it´s in the game (again)

Und diesmal merkt man es mal wieder deutlich. Andretti Racing ist vor allem mit, aber auch ohne neGcon-Pad elegant steuerbar. Der Reifenverschleiß macht sich Runde für Runde bemerkbar, mit dem Effekt, daß unser Renner mit der Zeit immer öfter ins wunderbar kontrollierbare Driften gerät. Die unumgänglichen Boxenstops machen überlegtes Taktieren zum Pflichtprogramm, und die Vielfalt der Einstellungsmöglichkeiten am Setup (auch während der Boxenstops) machen uns zum Aerodynamikexperten. Die aufwendige Aufmachung bietet insgesamt eine bisher einmalige Atmosphäre. Der leider allzu oft vermißte Zwei-Spieler-Splitscreenmodus ist erstaunlicherweise genauso flott wie ein Einzelrennen und der Vier-Spieler-Modus (über Link) setzt dem Spaß die Krone auf. Gute Grafik und anhörbarer Sound sorgen für einen recht akkzeptablen technischen Background. Der leichte Arcade Charakter (die Gegner passen sich z.B. der Geschwindigkeit des Spielers an) macht Andretti Racing einer breiteren Masse zugänglich; und auch wenn es sicherlich nicht mit einem Formel 1 zu vergleichen ist, so stellt es doch eine nette Alternative dar.



Die Inboardkamera bietet zwar die spektakulärste Optik, eignet sich aber herzlich wenig zum Zeitenfahren.



Heftige Crashs unterstreichen den Arcade Charakter.



Überhöhte Kurven wirken der Fliehkraft entgegen.



EA Sports, it´s in the Game.







System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-4	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	16		
Besonderheiten:	Memory Card, neGcon-Pad, Link Up	Veröffentlichung:	20. September
		Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	9
Sound	6
Gameplay	9

BLAZING DRAGONS

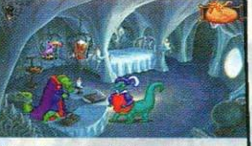
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT



Der kurzsichtige Drachen glaubt, er wäre am Schloß von Sir George. Mit einer Zauberbohne verschafft Ihr ihm den Durchblick.



Mit einem Haarwuchsmittel kann man bei Rapunzel einiges bewegen.



Der Dodo im Käfig spielt noch eine tragende Rolle.



Hier erhält man Zutritt zur Außenwelt.



Dieses unscheinbare Blatt kann dem Dodo sehr dienlich sein. Schaut einfach mal, ob der Kanzler nicht einen bestimmten Stempel besitzt.

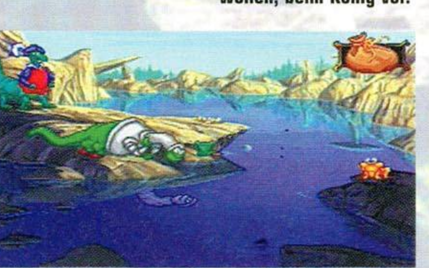


Prinzessin Flamme

Im alten Britannien dieses Spiels läuft manches nicht ganz rund. Das Reich wird von einem altersschwachen Drachen regiert, was nicht weiter schlimm ist, denn die edlen Ritter des Tafelquadrats sind ebenfalls grünhäutiger Natur. Die Menschen sind unterpriviligierte Idioten, die eigentlich nichts zu melden haben. Für Euch als Spieler dreht sich alles um den jungen, ambitionierten Drachen Funzel, dessen Herz für die Königstochter Flamme in selbigen steht. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Ritter zu werden, um endlich um die Hand der Prinzessin anhalten zu können; doch alles, was er tun darf, ist den gigantischen Abwasch bewältigen, der nach dem letzten königlichen Gelage entstanden ist. Den König Sparflamme hingegen plagen ganz andere Sorgen. Er möchte altersbedingt abdanken, jedoch gibt es noch keinen Thronerben. Traditionell wird ein Turnier ausgeschrieben, an dem jeder Drachenritter oder jeder menschliche Edelmann, der einen Drachen als Vertretung schickt, teilnehmen kann. Der finstere und übelriechende Sir George und sein Hofzauberer Mervin wollen die Drachen unterwerfen



Funzel trägt sein Anliegen, ein Ritter werden zu wollen, beim König vor.

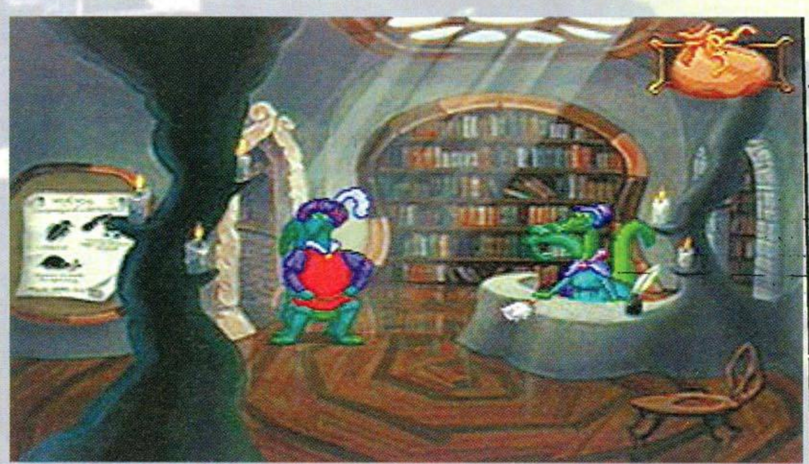


Mit einem Frosch kann man den Zauberspruch brechen, der den eitlen Tropf gefangen hält.

und melden deshalb ihren schwarzen Ritterdrachen zum Wettstreit an. Doch wie sich herausstellen soll, ist dieser Drache alles andere als aus Fleisch und Blut. Funzel ahnt von all dem nichts. Er hat alle Hände voll zu tun, einen Ritter zu finden, der ihn als Knappen annimmt. Bei seinen Versuchen befreit er einen Edelmann aus den Klauen des geisteskranken Wiener Psychologen Dr. Fraud, entzaubert einen narzistischen Ritter von seinem Spiegelbildfluch, pflanzt Jacks Riesenbohne oder erklärt den Dodo zur geschützten Tierart.

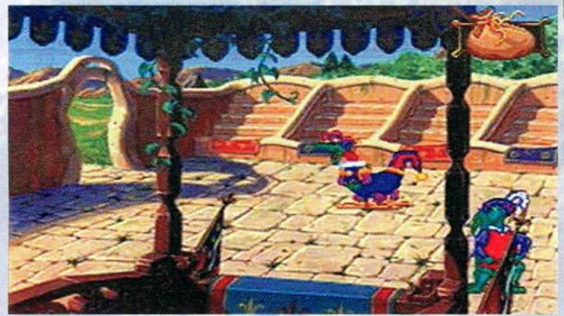
Englischer Humor im deutschen Gewand

Blazing Dragons ist eine Erfindung des Ex-Monty Python-Komikers Terry Jones. In Deutschland wird das Spiel in einer übersetzten Fassung auf den Markt kommen, die anscheinend von einigen Humorazubis aus den Kalaugruften des Öffentlich-Rechtlichen angefertigt wurde. Mit großer Treffsi-



Bei der Bibliothekarin muß man den Kanzler anschwärzen.




Der Narr tritt später als Prinzessinen-Double an.



Dr. Frauds Horrorkabinett


König Sparflamme


Hier kann man Katzenkatapult-Schießen üben.


Der Kanzler bewundert Funzels Geschirrspülmaschine.


Befreit die Dame aus dem See...


..ein Zitteraal kann dabei gute Dienste leisten.

cherheit stoppen sie fast jede Wortpointe vor ihrer Entfaltung und reizen den Spieler meist nur dann zu Lachern oder Schmunzlern, wenn diese sich wieder einmal an den Kopf fassen und sich fragen, wie dumm man eigentlich sein muß, um sogar den Humor eines Terry Jones wie eine Anhäufung der Dialogfragmente aus „Wer ist hier der Arsch?" wirken zu lassen? Sei´s drum, auch Grafik bzw. technische Umsetzung, Benutzerführung, Logik der Rätsel und Lösbarkeit machen die Qualität eines Adventures aus. Zumeist bestehen die Actionbilder aus einem Bildschirm, der minimal nach rechts oder links scrollt. Sobald man sich in einen anderen Raum oder in eine andere Region begibt, muß nachgeladen werden. Das kann auf Dauer extrem ermüdend werden, vor allem, wenn man beim Suchen fortwährend von Abschnitt zu Abschnitt wandern muß. Die zeichnerische Darstellung ist ansprechend, allerdings mit Sicherheit kein Grund, um in Ekstase auszubrechen.

Der Grad zwischen herrlichem Logik-Schwachsinn wie bspw. beim Lucasarts-Adventure Day of the Tentacles für PC und einer platten Anhäufung schräger Rätsel ist schmal. Blazing Dragons tappt zielsicher durch die goldene Mitte. Man erwischt sich nur ab und an dabei, daß man kurzzeitig den Faden verloren hat und durch reines „Try-and-Error" versucht, weiterzukommen. Ein Beispiel: Von der Prinzessin bekommt man einen Kuß, den man in einem Einweckglas aufbewahren muß, was an sich nicht leicht zu durchschauen ist. Um einen Ritter aus den Klauen des Dr. Fraud zu befreien, muß man zwei Irre aus seiner Praxis verjagen. Der eine wird durch den oben erwähnten Kuß zum Frosch, der andere, ein Flötist mit Hang zu Nagetieren, wird durch einen Pfeifenreiniger, der zuvor auf einem kilometerweit entfernten Turnierplatz unmotiviert in ein Termitennest gesteckt wurde, und dessen nun darauf enthaltenen Bewohner auf die Flöte des schizophrenen Rattenfängers losgelassen werden, geheilt. Klingt alles sehr nachvollziehbar, wenn man sich sehr gut in der mitteleuropäischen Märchen- und Sagenwelt auskennt. Denn vom Froschkönig über Jack und die Bohnenranke, dem Rattenfänger von Hameln, Rapunzel oder der Artus-Sage trifft man hier so einiges wieder, was einem früher zum Einschlafen erzählt wurde. Damit wären wir auch schon beim Schwierigkeitsgrad. Blazing Dragons ist lösbar, die Rätsel sind größtenteils einfacher als bspw. bei Discworld. Dafür ist die Übersetzung, wie erwähnt, ziemlicher Schrott. Ich kann nur empfehlen, ein englisches Original beim Importhändler zu bestellen, oder die deutsche Version zumindest ein paar Minuten anzuspielen. Immerhin sind die Humorgeschmäcker bekanntermaßen sehr unterschiedlich. Unterm Strich bleibt ein solides Adventure, welches durchaus auf großen Zuspruch stoßen könnte.

System: PlayStation / Saturn	Hersteller: BMG
Genre: Adventure	Entwickler: Crystal Dynamics
Spieler: 1	Testmuster: BMG
Level: entfällt	
Besonderheiten: Memory Card, Backup-Booster	Veröffentlichung: Oktober
	Ca. Preis: 99,- DM

7 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	7

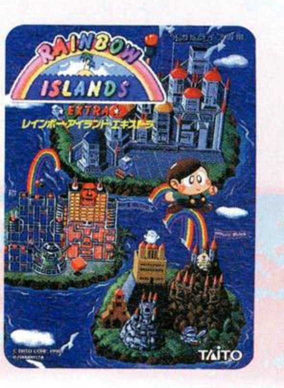
Bubble Bobble Rainbow Island

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT



Background

Die beiden Klassiker gab es schon als Sega Module, doch beide waren extrem selten- oder extrem schwierig zu beschaffen. Außerdem gab es noch Rainbow Islands-Versionen für Master System und Turbo Duo. Wer sich für solchen alten Schotter interressiert liegt auf den Videospielflohmärkten richtig, die in ganz Deutschland stattfinden. Genauere Daten erhaltet ihr von Importhändlern. Die hier abgebildeten Module stammen aus unserem Archiv.



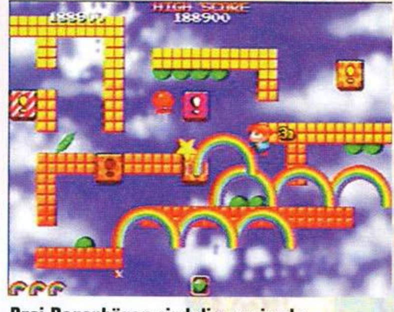


In der Enhanced Version ist die Grafik verbessert.



Am Ende des Berges (Level) wartet die gerechte Belohnung.

Oh, good old times - come back! Wie haben wir sie geliebt, die Niedlich-Plattform-games, die in der zweiten Hälfte der 80er Jahre den Video- und Computerspielmarkt diktierten. Damals, als sich Mario im 8 Bit-Klempneranzug gegen seine spriteflackernden Master System Konkurrenten Alex Kidd und Wonderboy durchzusetzen wußte.

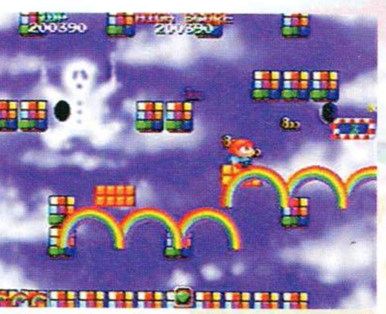


Drei Regenbögen sind die maximale Schußlänge.

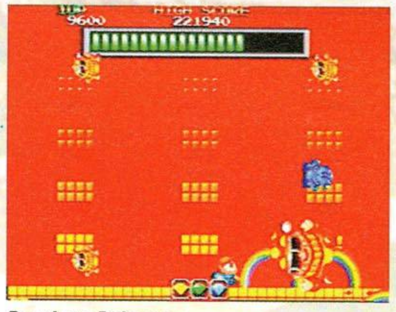
In dieser Zeit fesselte uns ein Geschicklichkeitsspiel wie kein zweites: Bubble Bobble! Das Abenteuer der beiden Drachenkids Bub und Bob brachte sogar fanatische Konsolenverfechter vor die vielgehaßten Heimcomputer. Unvergeßlich war die Düdelmusik, die das Spiel in allen 100 Leveln untermalte. Doch die Automatenspezialisten von Taito setzten mit dem Nachfolger Rainbow Islands, der 1990 erschien, noch die Krone auf und verhalfen damit der Bubble Bobble-Reihe und nicht zuletzt auch sich selbst zum Kultstatus. Beide Softwareperlen wurden jetzt in überarbeiteter Form auf CD gepreßt und erscheinen demnächst auf Saturn und PlayStation. Zugegeben waren wir zunächst skeptisch! Zumal die meisten Adaptionen alter Hits extrem lieblos in Szene gesetzt wurden (Space Harrier). Doch als wir unsere Lieblinge von einst erstmals auf der PlayStation zu sehen bekamen, waren alle Zweifel beseitigt. Die drei Spielmodi (beide Games plus eine Enhanced-Version von Rainbow Islands) präsentieren sich in einwandfreier Form. Grafik und Sound wurden so überarbeitet, daß zwar der Anstrich des Vergangenen nicht abblättert, der Spieler aber auch



Spinnefeind mit dem ersten Endgegner.



Dank guter Bewaffnung sorgt der Latzhosenmann schnell für geklärte Verhältnisse.



Der vierte Endgegner.



Ab Toy Islands wird's richtig heftig

keiner optischen Folter unterzogen wird. In Bubble Bobble müssen die beiden Drachen ihre Gegner in Blasen einschließen und anschließend nochmals berühren, um die Bubble zum Platzen zu bringen und damit den Gegner vom Bild zu blasen. Während den Runden erleichtern verschiedenste Extras das Überleben. Rainbow Islands gestaltet sich spielerisch komplexer. Am Fuße eines Berges steht ein kleiner Junge, dessen einzige Waffe seine Regenbögen sind. Mit diesen kann er Gegner direkt treffen oder am Boden einschließen. Gefangene Widersacher können durch einen Sprung auf den Regenbogen eliminiert werden. Letztere Methode hat den Vorteil, daß er der Spielfigur bessere Extras bringt. Besonders wichtig sind die gelben und roten Töpfe, die Geschwindigkeit und Länge der Regenbögen verbessern. Sieben verschiedenfarbige Diamanten sorgen für Extraleben, wenn sie innerhalb einer Welt eingesammelt werden.


Drei Games zur Auswahl.



Der zweite Spieler kann jederzeit einsteigen.



Rote Töpfe verbessern die Schußlänge.



Die Gegner sind dem jeweiligen Levelmotiv angepaßt.



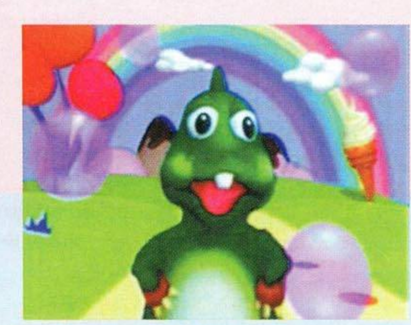
Die violetten Geister sind extrem tough.


Gleich sind sie Matsch: Bub im Anflug auf Gegnerblasen.

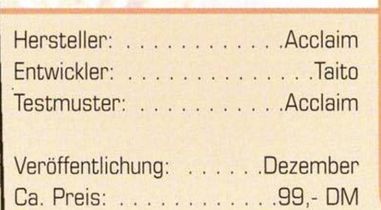

Die Wasserblase wischt mehrere Gegner auf einmal vom Bild.

Alte Spiele für den Spaß von heute

Endllich mal eine sinnvolle Umsetzung. Sinnvoll deswegen, weil Spielern, die damals keinen Heimcomputer besaßen, die Möglichkeit gegeben wird, ein Stück Kultsoft zu erwerben. Zwar gab´s beide Spiele schon als Konsolenversion, doch Bubble Bobble für das Master System (250 Level) kam erst, als dieses seinen Zenit bereits überschritten hatte, und Rainbow Islands kam nur als Japan-Import für das Mega Drive. Beide Versionen findet man heute nur noch selten in Modulsammlungen. Glücklicherweise kam die fantastische Spielbarkeit bei der Überarbeitung nicht unter die Räder. Die CD stellt sowohl Jump´n-Run als auch Klassikfans zufrieden. Wer sich wirklich die Uraltdröhnung geben will, fühlt sich in der Klassikversion genauso wohl wie der Grafikfreund in der Enhanced Version von Rainbow Islands. Bubble Bobble macht noch genauso viel Spaß wie auf dem C64, und der Sound bringt noch immer eine ganze Videospielredaktion zum Mitpfeifen der Endlosmelodie. Schade, daß der dritte Teil -Parasol Stars- nicht mit auf der Kollektion zu finden ist. Dennoch bringt das Silberscheibchen viel Spielspaß in die heimische Stube. Besonders zu zweit ist Bubble Bobble ein Erlebnis. Der Schwierigkeitsgrad ist bei beiden Teilen hoch, aber motivierend. Einziges Manko ist die Spielgeschwindigkeit, die bei vielen Sprites auf dem Schirm beträchtlich sinkt. Wer sich auch nur annähernd für Plattformspiele oder Klassiker erwärmen kann, kommt um diese Anschaffung nicht herum.


Das Renderintro darf nicht fehlen.

System: . . . . . . PlayStation, Saturn
Genre: Jump'n Run, Geschicklichkeit
Spieler: 1-2
Level: . . . . 100 (BB), 28 (RI)
Besonderheiten: . . . . Memory Card
. . . . Backup-Booster


Hersteller: . . . . Acclaim
Entwickler: . . . . Taito
Testmuster: . . . . Acclaim

Veröffentlichung: . . . . . . Dezember
Ca. Preis: . . . . 99,- DM

8 von 10

Grafik	5
Sound	4
Gameplay	9





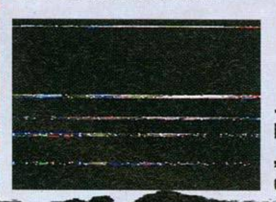
SPACE HULK
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGLES

MARC A. KIRZEDER • STEPHAN GIRLICH



Der rote Pfeil im Mini-Scanner zeigt Euch die Marschrichtung an.

Wenn Euch dieser Genestealer nicht killt, tut es mit tödlicher Sicherheit der, den Ihr auf dem Mini-Scanner hinter Euch ausmachen könnt...



...und dann heißt es: „You're dead"!

BROTHERS, WE ARE THEIR DOOM!!!



Im Campaign Modus gibt der Ober-Angle einen Überblick über die kommende Mission.



Der Tactical Screen: hier werden die einzelnen Aufgaben erläutert.



Gegenstände und Waffen werden durch orangefarbige Punkte dargestellt. Hier seht Ihr einen Fieldgenerator, der Genestealers am Passieren hindert.



Wenn Ihr solche Minen nicht durch einen gezielten Schuß aus dem Weg räumt, heißt es „Adios Muchachos"!

Bei Space Hulk eröffnen sich dem Spieler mehrere Möglichkeiten, in das Spiel einzusteigen. Entweder beginnt Ihr mit einem Training, in welchem Ihr nach und nach mit den verschiedenen Missionen vertraut gemacht werdet, oder Ihr besteigt den Simulator, um Euch durch die über 40 (!) historischen Missionen zu kämpfen. Hier gilt es, alle Space Marines über den sogenannten Tactical Screen zu befehligen. Die Befehlsstruktur erst einmal begriffen, weist Ihr den einzelnen Terminatoren ihre Aufgaben zu. Es müssen Gänge gesichert, Rückendeckung zugeteilt, Türen geöffnet oder geschlossen, Befehle zum Aufheben und Ablegen bestimmter Gegenstände und andere Aufgaben verteilt werden. Das Vergeben der Befehle ist zeitlich begrenzt, denn ruft Ihr den Tactical Screen auf, friert das Spiel nur für eine gewisse Zeit lang ein. Unabhängig davon, ob Ihr es geschafft habt, allen Terminatoren ihre Befehle zu geben, geht das Spiel nach einer gewissen Zeit weiter. Habt Ihr Euren Terminatoren einen oder mehrere Befehle erteilt, marschieren sie los, um diese gehorsam auszuführen.

Die eigentliche Herausforderung besteht jedoch darin, sich im Campaign-Modus zu beweisen. Hier bekommt Ihr vom obersten Blood Angel jeweils ein kurzes Mission-Briefing, bevor Euch die einzelnen Aufgaben auf dem Tactical Screen erklärt werden. Am Anfang steuert Ihr einen der Terminatoren und erhaltet während der gesamten Mission akustische Befehle, was Ihr als nächstes zu machen habt. Eure Marschrichtung wird durch einen roten Pfeil auf dem Mini Scanner, einer Art Übersichtskarte, angegeben. Wenn Ihr erfolgreich seid, werdet Ihr natürlich auch mal befördert, und mit Erreichen der höheren Ränge müßt Ihr dann Euren Kameraden wieder sagen, wo es lang geht.

Space Hulk bedarf einer kurzen Eingewöhnungsphase, bis man sich durch die Befehlsstruktur „gekämpft" hat. Wenn man aber alle Befehle kennt und das Handling flüssig durch die Hände geht, fesselt einen dieses Spiel schnell mit seiner düsteren Atmosphäre. Die Genestealers sind kein bloßes Kanonenfutter, sie verstecken sich, rotten sich zusammen oder umzingeln Euch sogar; und steht Ihr einer dieser Kreaturen Auge in Auge gegenüber, rettet Euch die Möglichkeit, auf diesen mittels Eurer Nahkampfwaffe einzuschlagen, nur selten das Leben. Der Schwierigkeitsgrad wurde, wie bei der PlayStation-Variante, variabel gehalten, Ihr entscheidet selbst wie schwierig das Spiel sein soll und könnt jederzeit den Schwierigkeitsgrad nach einer Eingewöhnungsphase auch wieder anheben. Im Gegensatz zur PlayStation-Version fehlte bei unserer Testversion das ganz nette Intro, wo man Euch die Genestealers in Bild und Ton persönlich vorstellt. Ansonsten gibt es nur kleine Unterschiede in der Grafik, wie z.B. die Anzeige der Marschrichtung durch einen Pfeil auf dem Mini-Scanner, PlayStation Besitzer wurden hier durch eine durchgezogene rote Linie bis zum Ziel verwöhnt. Spielerisch gibt es jedoch keine Unterschiede, und so kann ich allen Fans von 3D-Shootern, die bei vielen Genrekollegen einen taktischen Anspruch vermißt haben, dieses Spiel wärmstens empfehlen.



9 von 10

System:	Saturn
Genre:	3D-Action / Strategie
Spieler:	1
Level:	60+
Besonderheiten:	Backup-Booster, engl. Sprachausgabe
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Krisalis
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	20. September
Ca. Preis:	90,- DM

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	8



VIRTUA FIGHTER KIDS

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER


Nach besonders harten Attacken verliert Kage sein Stirnband.

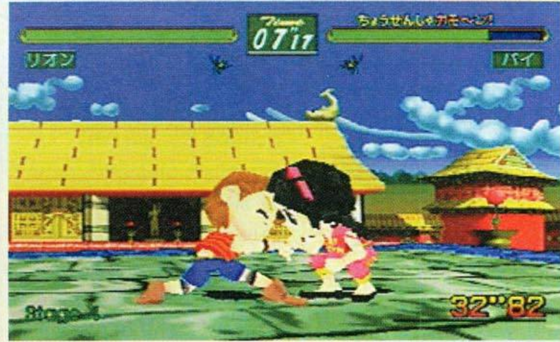
Akira konnte sich das auch nicht erklären. Seit diesem seltsamen Unfall hatten sich seine ehemals erwachsenen Gegenspieler ins Kindergartenalter zurückentwickelt. Er selbst war nicht verschont geblieben, und was ihn daran am meisten nervte, war der ständige, ungewollte Gebrauch des Verbs „tun"...

Bis auf die Tatsache, daß alle Gegner, die er im heutigen Turnier zu besiegen hatte, nicht älter als zehn Jahre waren, kam ihm das alles sehr bekannt vor. Die Schauplätze waren dieselben geblieben: ob am Strand, unter Wasser oder inmitten uralter römischer Baukunst, die Umgebung war ihm vertraut. Sogar die Spielregeln hatten sich nicht verändert. Einen Kampf konnte man entweder durch K.o., d.h. die vollständige Vernichtung der gegnerischen Energie, oder durch einen Ring Out, also das erzwungene Verlassen der Matte durch den Kontrahenten, für sich entscheiden. Normalerweise wurde im Wettkampf nach dem Best-of-Three-Prinzip geprügelt, das Kampfgericht war jedoch in der Lage, über ein sogenanntes Optionmenü die Zahl der Bouts ebenso wie die Stärke des Computers zu variieren. Bereits am frühen Abend hatte sich Akira bis zum letzten Teilnehmer vorgekämpft, dem kindlichen Dural...


Perlweiß macht Zähne viel, viel weisser.

Kreatives Loch oder kühl kalkulierte Abzockerei?

Ich vermute, ein bißchen von beidem. Mit Virtua Fighter hat man einen Namen, den die Spielergemeinde schätzt, da sie mit ihm Qualität in Sachen 3D-Beat'em Up verbindet. Nicht ganz einzusehen ist der Umstand, daß die Veränderungen im Vergleich zum zweiten Teil wirklich äußerst mangelhaft gerieten. Die großen Köpfe hätte man bereits dort über Cheat einbauen können (siehe Namco und Tekken 2). Die höhere Auflösung läßt trotz starkem Flackern Hoffnung auf noch automatengetreuere Umsetzungen aufkommen. Nichtsdestotrotz kann die CD auf rein spielerischer Seite voll überzeugen, und wer den zweiten Virtua Fighter nicht im Regal stehen hat, darf bedenkenlos zugreifen. Den anderen bleibt beim Spielen von Virtua Fighter Kids ein fader Nachgeschmack, da man das Gefühl nicht loswird, über den Tisch gezogen worden zu sein.


Der erste Kuß...


Auch Jeffry verwendet Perlweiß, wie man hier eindrucksvoll erkennen kann.

Einstiegshilfe

Anfänger sollten sich Lau genauer ansehen. Seine Schlagfrequenz ist mit Abstand die höchste, und Combos gestalten sich mit ihm ebenfalls recht einfach. Sobald man die Block-Taste intuitiv beherrscht, wird aus dem alten Chinesen ein echter Favoritenkiller.

„Heh Mami, Wolf und Lion tun sich schon wieder hauen!"

8 von 10

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	11
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	8

BUST-A-MOVE 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • HOLGER GÖßMANN

Einstiegshilfe

Große Hilfen kann man bei Bust-A-Move eigentlich nicht geben. Es kristallisieren sich allerdings mit der Zeit einige Grundprinzipen heraus, die das Überleben erleichtern.

1. Achtet immer darauf, welcher Stein als nächster unter „Next" auf dem Schirm angezeigt wird. Oftmals verbaut man sich eine gute Abräummöglichkeit, ohne es zu wissen.

2. Versucht an Zweier-Blasen Ketten aus verschiedenfarbigen Blasen anzuhängen, die Ihr dann abräumt. Vermeidet grundsätzlich Verbindungen zur Wand oder anderen Strukturen. Dadurch kann auch ein banaler Dreier plötzlich sehr effektiv werden.

3. Räumt gleichmäßig ab, sonst stauen sich die Blasen nach unten durch.

4. Lernt schnellstmöglich auch ohne die Hilfsline den Flugverlauf bei Bandenschüssen kontrollieren zu können.

5. Versucht im Zwei-Spieler-Modus möglichst wenig Dreier zu schießen, da man sonst seinem Gegner keine Blasen rüberschicken kann.



Hier muß man sich bis zur roten Kugelreihe vorarbeiten, um dann mit einem finalen Schuß den Schirm leerzufegen.

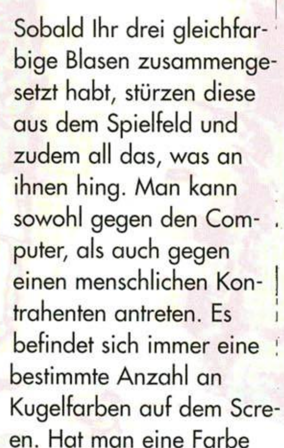


Sehr unglücklich gespielt. Je stabiler man die Reihen nach unten setzt, desto schwieriger ist es, den Schirm abzuräumen.

Tetris, Du vielgeliebtes Knobelspiel, wer kann sich mit Dir messen? Eigentlich niemand, denn so ziemlich jeder Genrekollege muß sich Anleihen am Urvater der fallenden Steine und verschwindenen Ebenen attestieren lassen. Auch Bust-A-Move 2 reiht sich ein, obwohl, die Eigenständigkeit des Titels ist zweifelsohne vorhanden. Es sind wieder die sich langsam füllenden Bildschirme, die man abräumen muß, diesmal jedoch von oben nach unten. Faszinierend und logisch, eben ein Spiel für Vulkanier und, wie man in wissenschaftlichen Studien feststellen konnte, vor allem für das weibliche Geschlecht. Kurz noch einmal das Spielprinzip: Die Zwergdrachen Bub und Bob stehen am unteren Bildschirmrand und bedienen eine Art Blasenkanone. Über ihnen hängen aufgereiht die verschiedenfarbigen Luftgebilde und drohen mitsamt der Decke nach unten vorzurücken.



An den Holzkeilen oben rechts und links prallen die Kugeln nicht ab, sondern bleiben hängen. Allerdings lassen sich die Klötze nicht wegspielen.



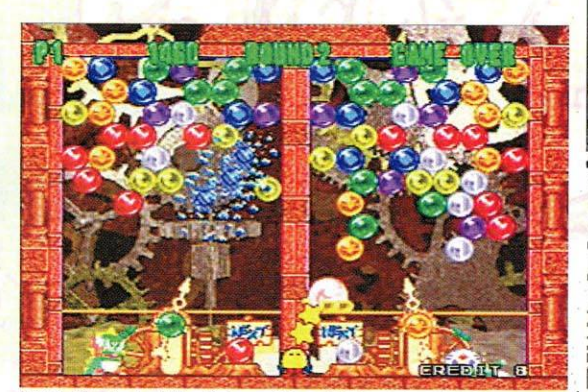
Sobald Ihr drei gleichfarbige Blasen zusammengesetzt habt, stürzen diese aus dem Spielfeld und zudem all das, was an ihnen hing. Man kann sowohl gegen den Computer, als auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Es befindet sich immer eine bestimmte Anzahl an Kugelfarben auf dem Screen. Hat man eine Farbe eliminiert, taucht diese nicht wieder auf.

Die Lust an den platzenden Blasen

Im Auswahlmenü kann man zwischen Bust-A-Move 2X (eine minimal veränderte Variante von Bust-A-Move 2), Bust-A-Move 2 und einem Edit-Modus auswählen. Letzterer erlaubt es dem Spieler, eigene Level zu entwerfen, abzuspeichern und zu spielen.



Das Puzzle Game stellt taktisch andere Anforderungen an den Joypadartisten als das Spiel gegen einen Gegner.

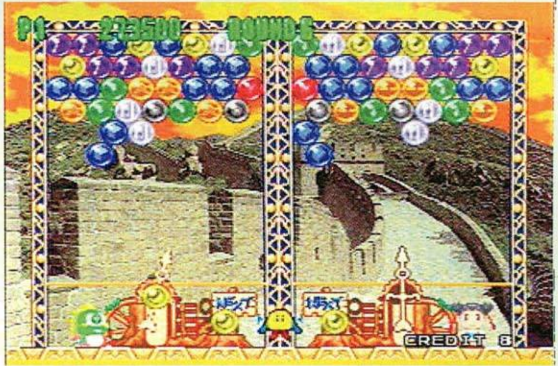


Wird eine Farbe (hier Schwarz) komplett aus dem Muster gespielt, taucht sie nicht wieder in der Kanone auf.



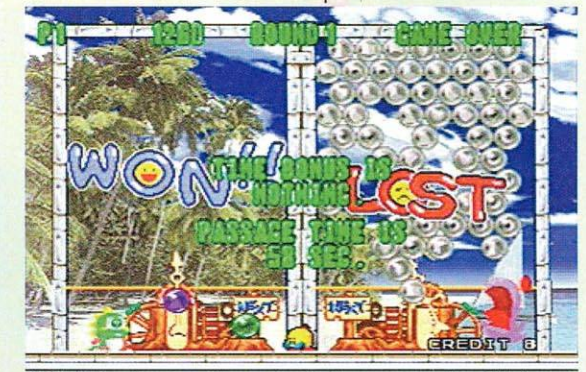


Im Edit-Mode kann man sich eigene Level zurechtschustern, die nicht immer so hirnlos sein müssen wie der hier gezeigte.

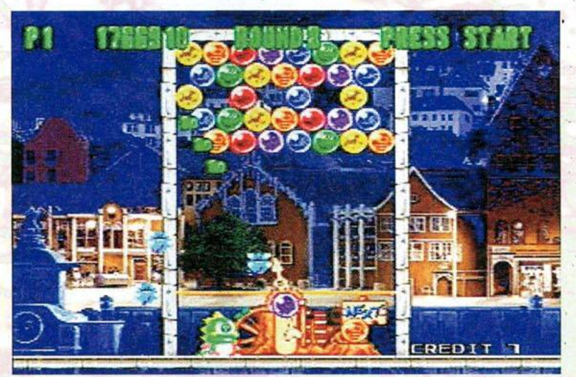


Im Vs.-Mode haben die Gegner die selben Voraussetzungen und bekommen die Kugeln in der gleichen Reihenfolge.

Innerhalb der Bust-A-Move-Runden wählt man zwischen einem Puzzle Game und dem klassischen Arcade Spiel. Im Puzzle Game schießt Ihr ohne einen sichtbaren Gegner auf die Blasen, hier sind nur die Zeit und Eure eigenen Fehler Euer ärgster Feind. Die Runden sind immer in Hinblick auf die im Arcade-Spiel auftauchenden Problemsituationen aufgebaut. Bspw. gibt´s Runden, in denen eine Farbe die komplette Deckenkonstruktion ausmacht. D.h., ein Schuß an dieses Gebilde würde reichen, um den Screen komplett zu leeren. Die Aufgabe hier ist, sich bis zu dem Muster vorzuarbeiten, ohne sich den Weg zu verbauen. Den meisten Spaß hat man im Arcade-Mode. Entweder stellt Euch der Computer in Form einer putzigen Comic-Figur einen teilweise knallharten Konkurrenten, oder man tritt gleich im Split-Screen-Mode zu zweit an. Sobald man vier Blasen oder mehr abgeschossen hat, bekommt das Gegenüber diese auf sein Spielfeld „gebeamt". Dabei kann der Haßfaktor rasant in die Höhe schnellen, wie oft habe ich schon die Situation erlebt, daß ich mir gerade eine schöne Reihe geformt hatte, die dann von einem Schwall gegnerischer Blasen zugebaut wurde. Bust-A-Move 2 ist ein klassisches Party-Game, das aber auch im Ein-Spieler-Modus ein unglaubliches Suchtpotential mit sich bringt. Natürlich werden die technischen Möglichkeiten des Saturns noch nicht einmal ansatzweise ausgereizt, doch das kann einem angesichts des ausgefeilten Gameplays und der Dauermotivation herzlich wurscht sein. Vielmehr erwirbt man eine 1:1-Umsetzung des Erfolgsautomaten und hat auch noch diverse Extra-Modi, die im Coin-op nicht enthalten waren. Die Saturn Variante darf sich sogar rühmen, mit Edit Mode und Bust-A-Move 2X die komplexeste Variante auf dem Videospielmarkt zu sein.



Verliert der Gegner, stürzt er in ein Jammertal und verfällt in tiefste Depression.



Level 8 im Puzzle Mode ist so aufgebaut, daß man sich mühsam wie das sprichwörtliche Eichhörnchen mit Dreiern über Wasser hält.

System:	Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Denkspiel	Entwickler:	Taito
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Level-Editor, Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

9 von 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	9

SPACE HARRIER

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT



Diese Monster können nur getroffen werden, wenn sie sich öffnen.



Die Säulen sind ein unzerstörbares Hindernis.



Die Explosionseffekte mögen ja damals recht beeindruckend gewesen sein... aber heute?



Die Bonusrunde.





Idiotensicher: Im Kreis fliegen, und kein Schuß wird das Sprite treffen.

Der erste Endgegner.

Über die Jahre, in denen sich Sega im Videospielbusiness tummelte, gab es einige Maskottchen des Automatenspezialisten. Zunächst war es Alex Kidd, dann kam Wonderboy und schließlich der blaue Igel, der seither regiert. Doch zwei Spiele waren, egal auf welcher Konsole, immer unter den ersten Spielen, die für Segas Maschinen erschienen. Space Harrier und After Burner!

Sie waren die Aushängeschilder von Segas frühen Automatenerfolgen. Folglich lag der Schluß nahe, es den anderen Firmen nachzutun und ebenfalls alte Kost neu aufzubrühen. Nur Sega hat damit schon Erfahrung, dies ist schon die 6. Space Harrier-Adaption für eigene Konsolen. Eigens für die Umsetzung alter Automatenhits wurde eine neue Abteilung, Sega Ages, gegründet. Treffender hätte man den Namen nicht wählen können, denn das Spielprinzip ist wirklich total veraltet. Aber was soll´s!? Mit guter Hoffnung schaltet der Spieler den Saturn an. Auf den obligatorischen Rendervorspann wurde wohlweißlich verzichtet, um nicht mal den Verdacht aufkommen zu lassen, man hätte sich bei der Umsetzung Mühe gegeben. Das Spiel selbst ist die Original-Automatenversion von 1985. Ein fliegender Held mit einer mannhohen Wumme unter dem Arm versucht das Drachenland gegen einen Angriff zu verteidigen. Im 3D Flugstil geht´s durch 18 Level mit Gegnern und bildschirmfüllenden Obermotzen am Ende. Nach den Bonusleveln 5 & 12 wird das Spiel zwischengespeichert. Komischerweise geht die Continuemöglichkeit nach Abschalten des Saturns verloren.

Warum nur...?

Warum nur quält uns Sega mit einer 6. Umsetzung, die sich von der für das Master System nur unwesentlich unterscheidet? Diese war übrigens satte 256 KByte groß, eine wirklich angemessene Größe für ein CD-Spiel. Und wenn es schon unbedingt sein muß, dann hätten sich die Jungs von Sega Ages ein paar Gedanken um die Spielbarkeit machen können. So aber bleiben Schüsse hinter dem Heldensprite verborgen, der Blickwinkel mehr als ungünstig (besonders wenn die Figur am Boden läuft) und die Kollisionsabfrage eine Frechheit. Die technische Seite ist genauso widerlich! Das Game hat ungefähr den Reiz einer Schmeißfliege. Darüber hinaus stehen uns noch zwei weitere 1:1 Adaptionen aus Segas Horrorkabinett ins Haus: Afterburner und Out Run. Ob das etwas Gutes verheißt? Wie man alten Schotter richtig gut in Szene setzen kann, sollten sich die Programmierer mal bei Taitos Bubble Bobble / Rainbow Islands abschauen.



2 von 10

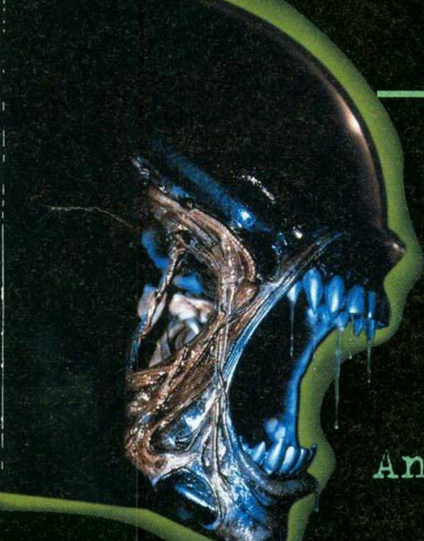
System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	18
Besonderheiten:	Backup-Booster, Analog-Controller
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Ages
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	**3**
Sound	**2**
Gameplay	**2**


SEGA
FUN GENERATION
NIGHTS
GEWINNSPIEL
1 Sega Saturn + Nights + Analog Controller
5 Nights + Analog Controller
Postkarte an:
Fun Generation
Stichwort: "NIghts"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Der Rechtsweg ist ausge-
schlossen. Einsendeschluß
ist der 19. Sept. 1996

ALIEN TRILOGY

MARC A. KIRZEDER • STEPHAN GIRLICH



„Der Xenomorph sollte isoliert und auf die Erde transportiert werden, das hatte oberste Priorität. Andere Prioritäten gab es nicht."



Diese Giger Kreatur steht kurz vor seinem Ende!



Die grandiosen Transparenzeffekte fallen auf der Saturn grafisch leider nicht so opulent aus.



Diese bittere Erfahrung mußte Ripley schon im ersten Teil, der wohl erfolgreichsten Science Fiction-Trilogie für ein erwachsenes Publikum, machen. Aber Ripley wuchs mit ihrer Aufgabe, dies zu verhindern, und so katapultierte sie das erste Alien des Dreiteilers aus der Luke der Rettungsfähre der Nostromo. Fans des Giger Monstrums wissen natürlich, daß dies nicht der Weisheit letzter Schluß bleiben sollte, und so folgten zwei weitere Teile, in denen weitaus mehr Exemplare dieser tödlichen Spezies Jagd auf die verhältnismäßig wehrlosen Menschen machten.

Die Story des Spiels führt uns auf den Marsmond LV426. Dort errichteten geldgierige Industrielle, trotz des Wissens um die ungemütlichen Viecher, eine Kolonie. Als der Kontakt zu LV426 überraschend abreißt, beauftragt man ein Rettungsteam aus Space Marines, unterstützt von Alien-Spezialistin Ltd. Ripley damit, der Sache auf den Grund zu gehen. Die Mission mißlingt, und nun ist es Eure Aufgabe, Ripley die heißen Kartoffeln aus dem Feuer holen zu lassen.

Im Weltraum hört Dich niemand schreien...

Auch in der Saturn-Version werden die Ladezeiten durch das Einblenden der entsprechenden Mission-Briefings überbrückt. So werdet Ihr zunächst über Eure Aufgabe und das Ziel des jeweiligen Levels unterrichtet, bevor es heißt: Ripley gegen den Rest der Alienwelt. Alle bekannten und sehr unangenehmen Kreaturen der drei Filmteile machen Euch das Leben schwer. Angefangen bei den äußerst ekligen Face-



In diesen Kisten findet Ihr wichtige Power Ups und Medi Kits.

Sound: Stereo
Sound effects volume
Music volume
Difficulty: Raging Terror
Controller options
Enter password
Backup Memory management
Camera sway ON
Display credits
Exit

Das Optionsmenü: hier läßt sich auch der Schwierigkeitsgrad einstellen.



Überfällt Euch ein Rudel dieser Alien Mutation, siehts ohne Impuls Rifle oder Smartgun schlecht aus.



Auch infizierte Kolonisten stehen auf Eurer Abschußliste.



Im Verlauf des Spiels gelangt Ihr über solche Rampen und Lifts auf die höheren Ebenen.



Facehugger kriechen gerne aus solchen Lüftungsschächten hervor.

huggers, die, wenn Sie Euch nicht an den Füßen erwischen, an Euch heraufklettern, um sich doppelt eklig (da sehr pixelig) über den gesamten Bildschirm, also Euer Gesicht, herzumachen. Sie fallen jedoch nach einer Sekunde wieder tot von Euch ab und rauben Ripley auch nur wenig Energie. Etwas hektischer wird es dann schon, wenn die ersten ausgewachsenen Exemplare in den düsteren Gängen auftauchen. Diese sind verdammt schnell und lassen sich, solange Ihr nur der Beretta habhaft seid, nur schwer in die ewigen Jagdgründe schicken. Dazwischen geben sich allerlei genetische Zwischenstadien der Kreatur ein Stelldichein mit unserer Power Frau. Dog Aliens, Embryos oder Aliens, die an der Decke herumturnen, -die Ceiling Hunters aus Capcoms Horrospektakel Resident Evil finden hier ihren Ursprung- sind sehr zähe Gegner, bis man einmal das Impulsgewehr oder die Smart Gun sein eigen nennen darf. Am Ende jeder der drei Episoden gilt es, eine Alien Queen mit reichlich Projektilen zu zerlegen, um anschließend eine hübsche FMV-Zwichensequenz betrachten zu dürfen.

Der Levelaufbau ist mit der PlayStation-Version identisch, allerdings mußten wir in unserer Testversion noch die Waffe gegen einige von den Aliens infizierten Kolonisten richten, die in der eingedeutschten PlayStation-Version aus Angst vor einer Indizierung schon verschwunden waren. Die düstere Atmosphäre, die Alien Trilogy bereits bei der Sony-Variante verbreitete, stellt sich auch auf dem Saturn innerhalb kürzester Spielminuten ein. Wie beim indizierten Genre-Klassiker von id erwischt man sich dabei, daß man z.B. versucht um Ecken zu schauen, und da die Aliens auf unserem Motion Tracker nur zu entdecken sind, wenn sie nicht irgendwo in der Ecke kauern, sind Schockmomente vorprogrammiert. Wenn man seine neun Padtasten erstmal intus hat, dürfte die Alienhatz zum reinsten Vergnügen, begleitet von einer ständigen Gänsehaut, werden. Einzig und allein der Sound und das wirklich grandiose Intro lassen im Vergleich zur PlayStation etwas zu wünschen übrig. Die Beretta klingt vergleichsweise armselig, und die Schrittgeräusche schallen etwas asynchron von den Wänden; und das Intro läuft zwar flüssig aber ziemlich grobpixelig über den Bildschirm.

Ach ja, ganz abhängig davon, welches Alien gerade für Euren Tod verantwortlich ist, werden unterschiedliche Schlußsequenzen eingeblendet. Mal erstickt Ripley an einem Facehugger, mal drückt ihr ein Alien seine „Zweiten" (Zähne) ins Gesicht. Sagen wir, wie es ist: „Im Weltraum hört dich niemand schreien..."







Wenn Ihr den Automapper gefunden habt, fällt die Orientierung bedeutend leichter.



Da sind wohl ein paar Aliens entwischt.

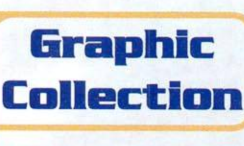
9 von 10

System:	Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	3D-Shoot'em Up	Entwickler:	Probe
Spieler:	1	Testmuster:	Acclaim
Level:	35		
Besonderheiten:	Paßwort, Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	**8**
Sound	**8**
Gameplay	**9**

WORLD HEROES PERFECT

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT



Saturnbesitzer, die sich kein Neo Geo leisten konnten oder wollten, dürfen sich erneut über eine SNK/ADK-Umsetzung eines 2D-Beat´em Ups freuen. Bei World Heroes Perfect schlägt man sich entweder zu zweit oder mit dem Computer die Rübe ein und zwar mit sage und schreibe 19 verschiedenartigen Kämpfern. Daß jeder der Fighter mit mehreren individuellen Specialmoves ausgerüstet ist, versteht sich von selbst. Einen Hauch von Ausgefallenheit erlangt World Heroes Perfect erst durch seine Heromoves, besonders gefährlichen Specialmoves, die erst möglich werden, wenn die eigene Hero-Leiste durch gewöhnliche Schläge aufgefüllt wurde. Etwas außergewöhnlich gestaltet sich auch die Padbelegung: während die weak und medium Punches bzw. Kicks noch auf je einer Taste liegen, müssen für die strong Punches bzw. Kicks bereits zwei Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Einige Specialmoves (vor allem Heromoves) verlangen neben reichlich komplizierten Padbewegungen gar das simultane Drücken dreier Knöpfe (z.B. ABY). Um Einzelkämpfern möglichst langen Spielspaß zu garantieren, wurden sechs Schwierigkeitstufen integriert (Beginner, Easy, Normal, Hard, Expert, Arcade). Wer sich trotzdem sattgespielt hat, kann zusätzlich in zwei virtuellen Büchern (Characters Files, Expert Manuel) stöbern oder einige Artworks bestaunen (Graphic Collection).

Graphic Collection













Der Endgegner aus dem letzten Teil ist hier direkt anwählbar.



Einige Kämpfer sind fairerweise mit Waffen bestückt.



Wenn die Hero-Leiste aufgefüllt ist, könnt Ihr besonders brutale Heromoves ausführen.

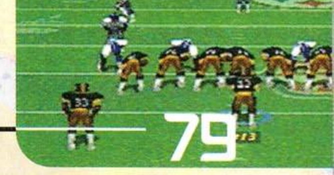
Nur eines von vielen

World Heroes Perfect hat ein großes Problem: es ist eines von beinahe unzählig vielen 2D-Beat´em Ups und sticht aus eben dieser Vielfalt in keinster Weise richtig heraus. Die Grafik gestaltet sich zwar noch leicht überdurchschnittlich, aber in Sachen Steuerung setzt SNKs Prügelspiel keine neuen Maßstäbe. Die Moves lassen sich teilweise gut umsetzen, das war's dann aber auch schon, aufgrund der leicht komplizierten Heromoves verliert das Spiel sogar an Geschwindigkeit. Wer unbedingt 2D-Prügelspiele haben will und vielleicht sogar noch eins von SNK, der sollte lieber auf die deutlich besseren Konkurrenten King of Fighters oder Fatal Fury zurückgreifen.

5 von 10

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	19+
Besonderheiten:	K.A.
Hersteller:	SNK
Entwickler:	ADK
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	6

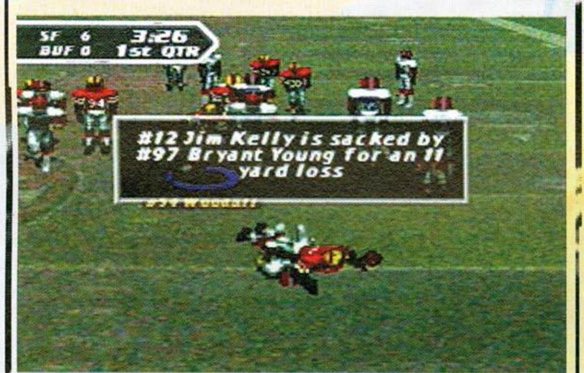


NFL QUATERBACK CLUB 97

STEPHAN GIRLICH • HOLGER GÖßMANN



Beim Kick Off solltet Ihr den Wind in Eure Schußrichtung mit einrechnen.



Laßt Ihr Euch bei einem Paßspiel zuviel Zeit, wird der Quarterback gesacked.

Mit allen 30 Originalteams und den meisten echten Profis der US-Profiliga versucht Acclaim die Football-Freaks zu ködern. Das Sequel zu NFL Quarterback Club 96 wartet mit den üblichen Features auf: Ihr spielt eine komplette Saison oder stürzt Euch direkt in die Playoffs. Die Simulationsvariante umfaßt 50 historische Begegnungen, in denen spannende Situationen nachgespielt werden. Äußerst umfangreiche Statistiken, Regelgenauigkeit und zahlreiche Kameraperspektiven sind Next Generation-Standard. Die Spielzug-Menüs lassen einem die Wahl aus 800 Varianten und sind sehr übersichtlich sowie verständlich dargestellt. Auf dem Feld erschweren Wind und Witterungseinflüsse Eure Aktionen.

In diesem Modus spielt Ihr historische Begegnungen nach.

Arcade-orientiert

Leider erreicht NFL Quarterback Club 97 nicht mehr ganz die Klasse des Vorgängers. Das Gameplay ist zu sehr auf Arcade-Niveau ausgerichtet; gerade extrem weite Pässe, normalerweise mit dem hohen Risiko einer Interception verbunden, landen viel zu häufig in den fangbereiten Armen der Receiver. So ist es praktisch möglich, von jedem Punkt des Feldes aus mit maximal zwei Spielzügen in die Endzone zum Touchdown zu gelangen. Schon bei nur 4 * 5 min Spielzeit fegt Ihr die Gegner mit bis zu 100 Punkten (!) Unterschied aus dem Stadion. Selbst wenn Ihr ausschließlich mit dem in der Einstiegshilfe dargestellten Spielzug agiert, gelingt es der Konsole nicht, eine entsprechende und wirkungsvolle Gegentaktik auf die Beine zu stellen. Schade eigentlich, drückt dieser spielerische Mangel den Spielspaß doch gehörig in den Keller. Doppelt schlimm, wenn sich der Rest des Spiels als durchaus ansprechend und kompetent inszeniert entpuppt. Mit mehreren menschlichen Mitspielern sieht es nämlich gleich ganz anders aus. Dann endlich kommen die über 800 Spielzüge voll zum Tragen, und die Fun-Kurve schnellt deutlich nach oben. NFL Quarterback Club 97 ist demzufolge mehr ein Party-Game denn eine ernsthafte Simulation, und steht im krassen Gegensatz zu dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Madden 97 von Electronic Arts.

Einstiegshilfe

Mit diesem Spielzug laßt Ihr die Defense des Gegners in neun von zehn Fällen alt aussehen:







Wählt die Shotgun / Bomb Zone / 2 fly-Spielzug-Variante...





...und mit einem Pass im richtigen Moment stürmt Euer Spieler unaufhaltsam in die Endzone.





Neben den fünf Standardperspektiven könnt Ihr alternativ auch eine eigene erstellen.

System:	Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Iguana
Spieler:	1-12	Testmuster:	Acclaim
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Multitap	Veröffentlichung:	September
		Ca. Preis:	99,- DM

7 von 10

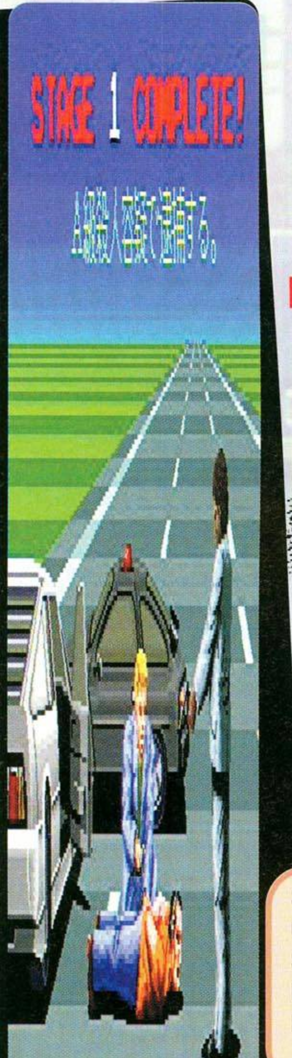
Grafik	6
Sound	6
Gameplay	7

Taito Chase H.Q. plus S.C.I

ANDREAS BINZENHÖFER • PHILIPP NOACK

Einstiegshilfe:

Wer nicht hören wollte, muß jetzt fühlen. Um dieses Fühlen möglichst angenehm zu gestalten hier, einige kurze Tips. Benutzt die Turbos hauptsächlich, um a) hochzubeschleunigen und um b) den „Criminal" möglichst oft hintereinander anzurempeln. Außerdem gilt grundsätzlich: lieber den Gegenverkehr rammen als die Seitenbegrenzung, und wer bremst verliert.



Nostalgiker aufgepaßt! Taito scheint einen finanziellen Engpaß zu haben und präsentiert uns die beiden als Computer-, Konsolen- bzw. Automatenversion altbekannten Spiele Chase H.Q. und S.C.I. (Special Criminal Investigation) als 1:1 Umsetzung für den Saturn. Am Spielprinzip hat sich seit damals also nichts geändert. Drei Mädels, inklusive der Tochter des Bürgermeisters, wurden von unbekannten Gangstern entführt. Jetzt liegt es an Euch, die Entführer nach wilden Verfolgungsjagden dingsfest zu machen. Dazu steht Euch ein Spezialfahrzeug der Polizei zur Verfügung, das großzügigerweise mit zwei Gängen (Low/High) ausgestattet wurde. Innerhalb eines 60 Sekunden Time Limits müßt Ihr die Verbrecher zunächst einholen, was durch fünf Turbos, die Euer Fahrzeug kurzzeitig auf ungeahnte Höchstgeschwindigkeiten beschleunigen, erleichtert werden soll. Klebt Ihr den „Criminals" schließlich am Auspuff, müßt Ihr sie mit Eurem Schlitten ca. 20mal anrempeln, um sie schließlich hinter schwedische Gardinen zu bringen. S.C.I. unterscheidet sich von Chase H.Q. im Endeffekt durch die Möglichkeit, mit dem Beifahrer auf sämtliche gegnerische Fahrzeuge schießen zu können. Um beide Rennspiele einem möglichst großem Publikum anbieten zu können, hat Taito drei Schwierigkeitsgrade (Easy, Normal, Hard) spendiert.

Es ist Neunzehnsechsundneunzig

Eine Tatsache, die an Taito anscheinend spurlos vorübergegangen ist. In technischer Hinsicht ist Chase H.Q. immer noch auf mittlerem Amiga Niveau, und auch S.C.I. wurde seit der grafisch eher peinlichen Automatenversion nicht mehr weiterentwickelt. Fünf Stages a 60 Sekunden (pro Spiel) sind allenfalls eine Lachnummer, die nur noch von der selbst von Caroline Reiber unübertreffbaren Monotonie der Stages überboten werden kann. Taitos Witzprojekt läßt sich zwar mit dem analogen Lenkrad steuern, was sich allerdings bei der vermutlich digital programmierten Kutsche eher als Gag entpuppt. Selbst Verfolgungsjagdbegeisterten macht es bestimmt mehr Spaß ihren kleinen Bruder im Kettcar zu jagen.



Mit dem Turbo sind Geschwindigkeiten weit über 400 km/h möglich.



Während man bei Chase H.Q. den Gegner lediglich anrempeln kann, ...

... darf man ihn bei S.C.I. mit einer Knarre abballern.



Der Regen hat leider keinerlei Einfluß auf das Fahrverhalten.



Im ersten Stage müßt Ihr Euch einer Motorradgang entledigen.

3 von 10

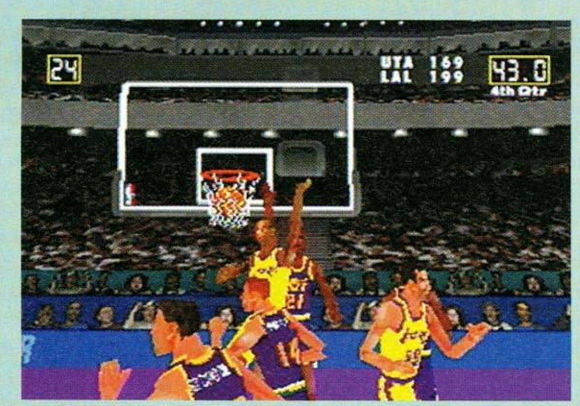
System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	11+
Besonderheiten:	Aracde-Racer
Hersteller:	Taito
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	3
Sound	4
Gameplay	2

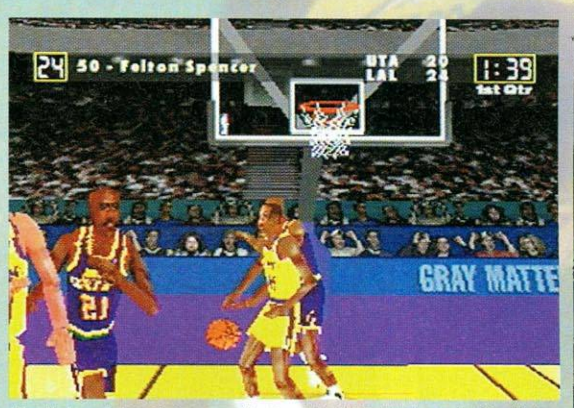


NBA ACTION

STEPHAN GIRLICH • PHILIPP NOACK



Spektakuläre Dunks werden automatisch wiederholt (optional).

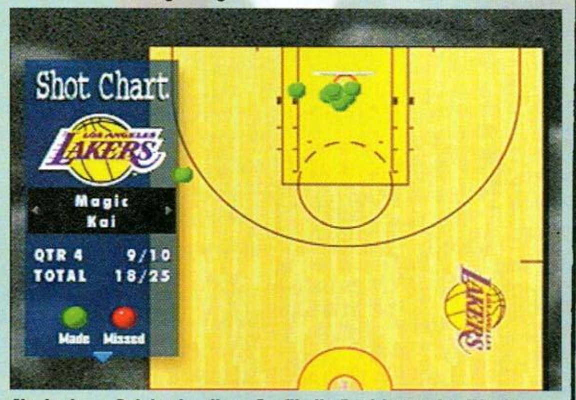


Die Nahansicht zeigt es: grafisch wirkt NBA Action sehr ärmlich.

Bislang schauten die Basketballfans auf dem Saturn ziemlich in die Röhre, Segas NBA Action soll Abhilfe schaffen. Ausgestattet mit der offiziellen NBA-Lizenz finden sich über 400 Profispieler auf der CD, nur die absoluten Superstars mit Exklusivverträgen sind durch namenlose Platzhalter ersetzt worden. Wie üblich bestreitet Ihr einzelne Begegnungen, eine ganze Saison (28, 56, 82 Spiele) oder selbst zusammengestellte Playoffs. Aus vier 3D-Perspektiven wird das Geschehen verfolgt, der „Overhead View" offenbart die beste Übersicht. Neben je einer Taste für Wurf und Pass sind die weiteren für angetäuschte Korbleger, Turbo und Jump Shot belegt, in der Verteidigung beschränken sich die Aktionen auf Blocken und Steal-Versuche. Den Part des Kommentators übernimmt Marv Albert, ein in den USA sehr bekannter Sportreporter. Neben den allgemeinen Statistiken gibt's auch nach den Matchs umfangreiche Analysen und Tabellen zu studieren. Im Spielereditor bastelt Ihr eigene Dream Teams zusammen, diese Daten werden ebenso wie Saisonzwischenstände im Backup-Booster festgehalten.

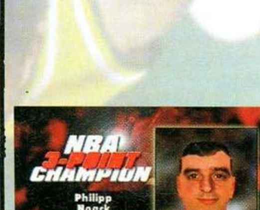
Hingeklatscht

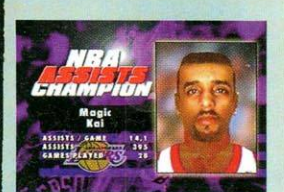
Das Drumherum mag überzeugen, das eigentliche Spiel leider nur für sehr kurze Zeit. Die Optionen und Statistiken sind umfangreich und enthalten alles, was das Basketballerherz begehrt. Im krassen Gegensatz dazu steht das Geschehen auf dem Court. Die grobpixelige Darstellung der Korbartisten läßt Grafikfetischisten regelrecht erschaudern, und auch die Animationen wirken ziemlich hölzern. Zum Gähnen langweilig ist der Spielablauf: In der Verteidigung

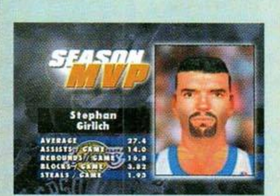


Nach einem Spiel zeigt diese Grafik die Positionen der Wurfversuche. Die roten Punkte bedeuten Fehlwürfe, Grün symbolisiert Treffer.

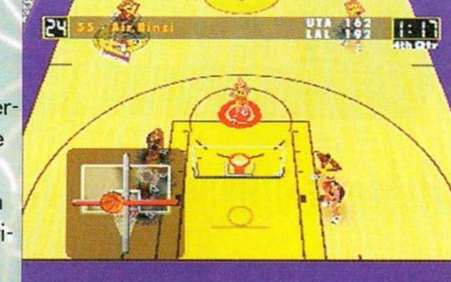
braucht's unendlich viel Glück, um das Gegenüber am erfolgreichen Korbversuch zu hindern, im Angriff genügt ein kurzer Sprint, um völlig problemlos und fast ungehindert durch die gegnerischen Reihen zu spazieren. Ultrahohe Endergebnisse zeigen das unausgewogene Verhältnis zwischen Defense und Offense deutlich auf, spätestens nach der fünften Begegnung sackt die Motivation gegen Null. Einzig die Möglichkeit, mit einem selbsterstellten Team, bestehend aus den besten Freunden, gegen Karl Malone & Co. antreten zu können, rettet NBA Action vor dem absoluten Absturz.







Nach einer Saison werden in unzähligen Bereichen die besten Spieler gekürt. Natürlich ist die FUN GENERATION auch hier eine Klasse für sich!

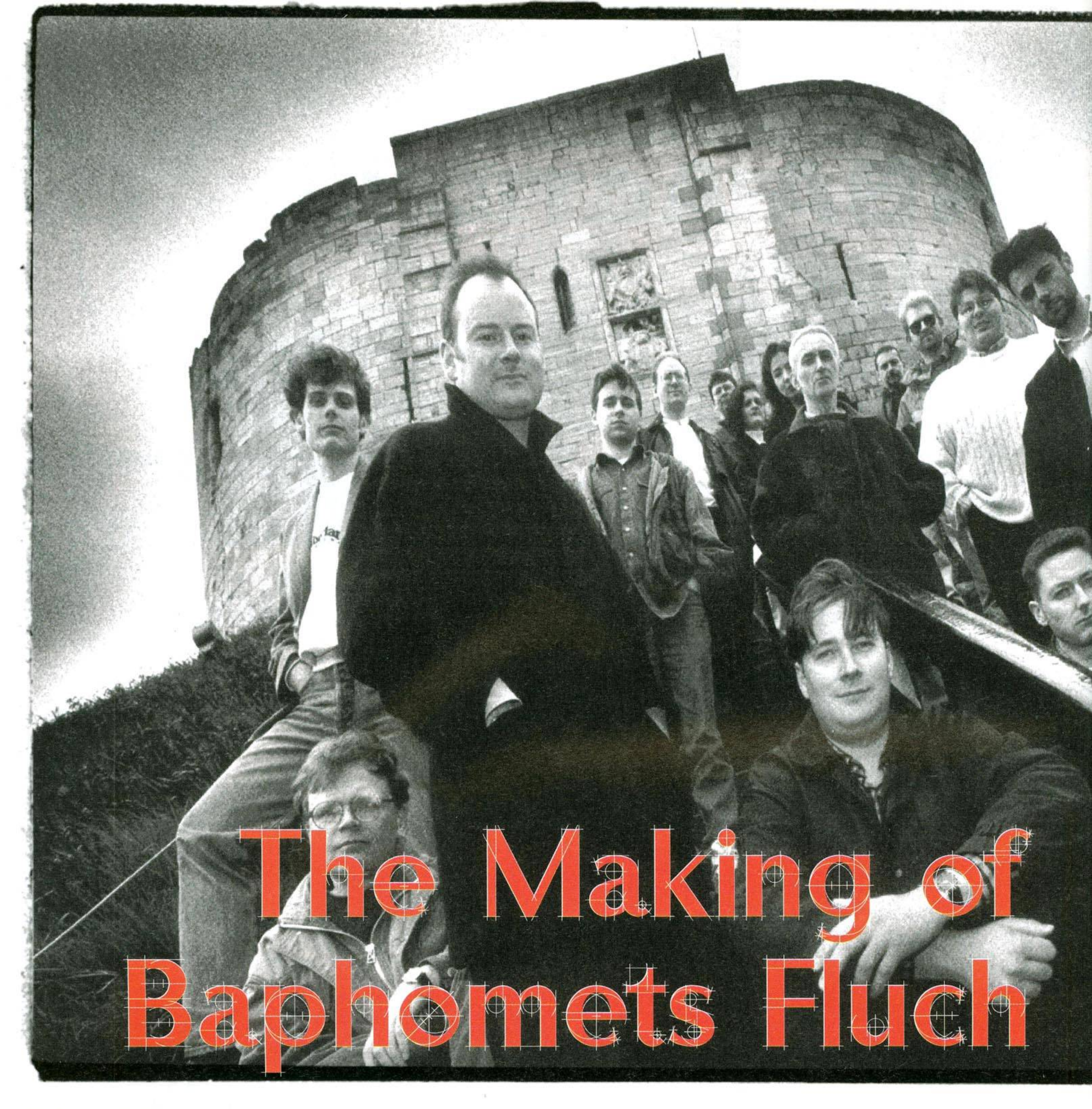


Freiwürfe werden mit dem T-Meter ausgeführt.

5 von 10

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	6

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Gray Matter
Spieler:	1-10	Testmuster:	Sega
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Backup-Booster, Sega-Tap	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	109,- DM



The Making of Baphomets Fluch

Holger Gößmann... ...zu Besuch bei Revolution Software, York

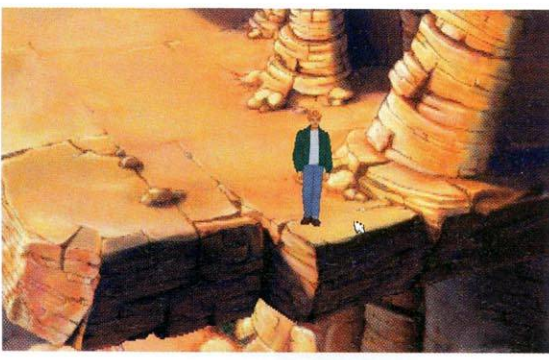
Bisher wurden PlayStation Besitzer mit Adventures und Rollenspielen nicht gerade überschüttet. Die traditionellen Spätstarter der Genres bilden die einzige, noch verbleibende Lücke in Sonys Software-Line-Up. Abhilfe verspricht die englische Firma Revolution, die mit Baphomets Fluch ein optisch beeindruckendes Point & Click Adventure vorstellte.

Die Jungs von der Insel sind durchaus keine Unbekannten. Nach ihrem ersten Spiel „Lure of the Temptress" folgte mit „Beneath a Steel Sky" ein Adventure, das sowohl Kritiker als auch Kunden begeistern konnte und dem Amiga zu seinem letzten großen Hit verhalf. Vor allem die Dialoge (Schlüsselelement jedes Adventures) wußten zu überzeugen und konnten einige Preise einheimsen. Natürlich konnten wir Sonys Angebot, der Programmierercrew beim letzten Schliff ihres neuesten Machwerks Baphomets Fluch über die Schulter zu linsen, nicht ablehnen. Mit einer wenig vertrauenerweckenden, 40 Sitz-Propellermaschine gings von Brüssel aus nach Leeds. Ernsthafte Zweifel über das Gelingen unserer Mission kamen spätestens als der

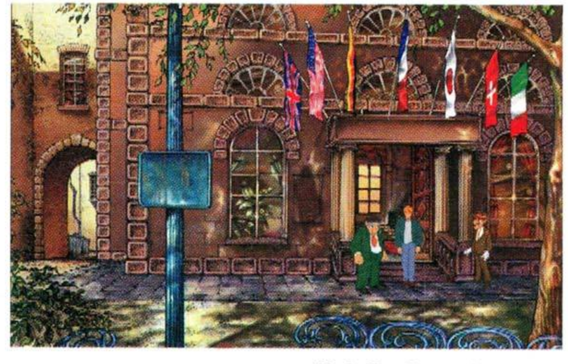




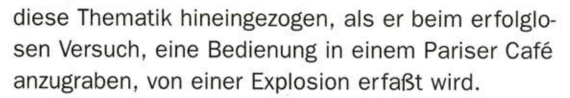
strömende Regen ein Leck in der Decke des Flugzeugs sichtbar machte. Doch mit der berühmten Tüte fest im Griff und einem Auge auf die Fallschirme gerichtet, konnte es dann doch losgehen. Was tut man nicht alles für Informationen aus erster Hand! Charles Cecil heißt der Denker und Lenker von Revolution Software, der mit Broken Sword (so der englische Titel) sein Interesse an Geschichte mit seinem Job als Software-Director verband. Ähnlich wie bei Indiana Jones geht es in Baphomets Fluch um einen Schatz aus der Vergangenheit. Die Ritter des Tempelordens kamen nach dem 1. Kreuzzug zu einem Stück Land oberhalb des Tempels von Salamon. „Die armen Ritter Christi des Tempels von Salamon", so der offizielle Titel der Organisation, begannen sofort mit Ausgrabungen an dieser Stelle. Zu beträchtlichem Reichtum kam die Organisation durch ihre Kreditbriefe, eine frühe Form des Schecks. Reisende brauchten somit kein Geld mehr mit sich zu führen und somit auch keine Überfälle zu fürchten. Bald waren die Zinseinnahmen so groß, daß man Königen und Fürsten Kredite gewähren konnte. Die jahrelangen Ausgrabungen waren schließlich von Erfolg gekrönt; aber noch bevor man erfahren konnte, was dort entdeckt wurde, ordnete der französische König Phillip an, das in Paris gelegene Hauptquartier zu stürmen und die Schätze zu beschlagnahmen. An einem Freitag, dem 13. im Jahre 1307, erfolgte der Zugriff, doch weder das Gold, noch der geheimnissvolle Schatz wurden je gefunden. Seit diesem Tag gilt Freitag der 13. als unheilbringend. Der Amerikaner George Stobbard wird in diese Thematik hineingezogen, als er beim erfolglosen Versuch, eine Bedienung in einem Pariser Café anzugraben, von einer Explosion erfaßt wird.



Im Gebirge kommt das Parallax-Scrolling extrem lecker.



Die beiden Herren lassen den Helden nicht aus dem Hotel.



Gründlichkeit ist oberstes Gebot

Charles Cecil betonte immer wieder mit welcher Sorgfalt seine Firma an die Spiele geht. Als erstes wurde die Geschichte von Baphomets Fluch und der gesamte Storyverlauf in einer Art Drehbuch zu Papier gebracht, um eventuelle Schwachstellen vorzeitig zu erkennen. Verantwortlich für die Story war,

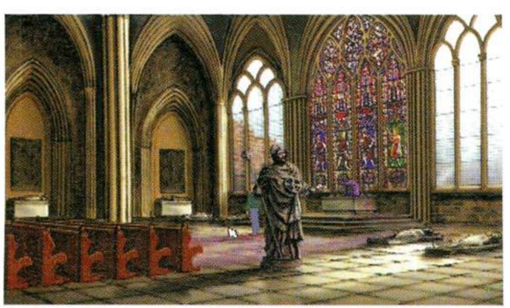


Der Clown, der die Bombe hochgehen läßt.

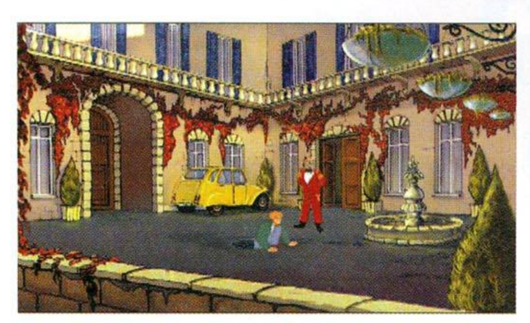
Der Mann mit der Tasche wird George's Leben nachhaltig ändern.

wie auch schon für die beiden früheren Spiele dieser Firma, Dave Cummings. Und der hatte allein 11.000 Zeilen Text für die Sprachausgabe zu schreiben, was ca. 30 Stunden Sprachausgabe ergibt. Nach der Prüfung des Skripts kommt der wichtigste Punkt in Revolutions Planungen. Anders als bei anderen Firmen hat man hier erkannt, daß im Video- und Computerspielbusiness die Ansprüche, was Grafik und Sound anbelangt, beträchtlich gestiegen sind. Ergo holte man sich für jeden Bereich die optimale Besetzung. Die musikalische Untermalung wurde von Charles Cricketfreund Berrington Pheloung, der sich für die Filmmusik zu Nostradamus verantwortlich zeichnet, geschrieben. Da jede Musik eigens für eine Szene im Spiel geschrieben wurde, kamen am Schluß mehr als dreimal so viele Kompositionen heraus, wie sie normalerweise für einen 90 Minuten-Film gebraucht werden. Die Spriteanimationen wurden von professionellen Zeichnern in und außerhalb von Großbritannien übernommen. Über 40.000 Einzelzeichnungen waren nötig, um den Sprites die gewünschte Smoothness zu verleihen. Leider kann Revolution beim nächsten Projekt auf die In-House-Zeichner nicht mehr zurückgreifen - sie wurden von Disney engagiert. Die Hintergrundgrafiken wurden von einem Ex-Don Bluth-Layouter handgezeichnet, was dem Spiel eine erstaunliche Optik verleiht. Die In-House-Programmierer arbeiteten mit je einem Spezialisten zusammen. Wie ernst die Mitarbeiter ihre Aufgabe nehmen, kann man sehen, wenn man über ihre Schultern in die Bücherregale hinter ihnen sieht. Dort findet man Lektüren wie „The Art of Walt Disney" oder Geschichtsbücher über den Tempelorden. Auch im Rätselbereich dachte man gründlich nach und versuchte jedes Rätsel so in das Spiel einzubinden, daß die Lösung einen Teil der Hintergrundstory darstellt.

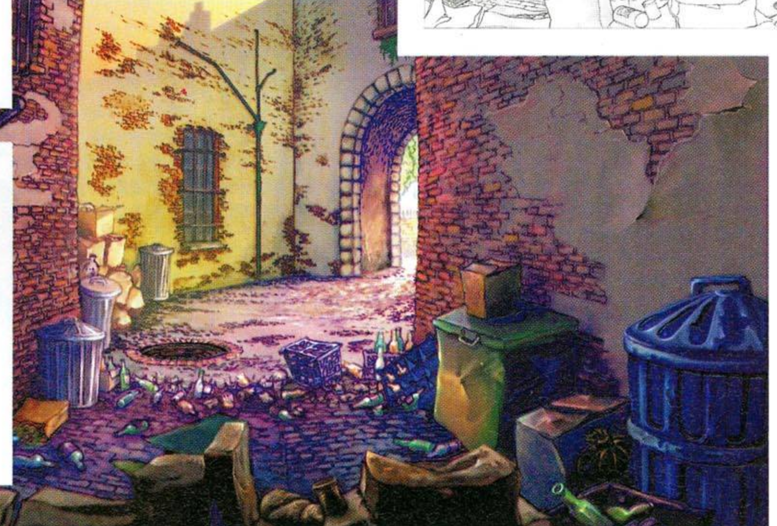
Baphomets Fluch erscheint für PlayStation, PC und Mac. Wegen der besseren Komprimierung konnte man die Masse der Daten bei der PlayStation-Version auf einer CD unterbringen.



Grafisch Imposant: Die Kirche

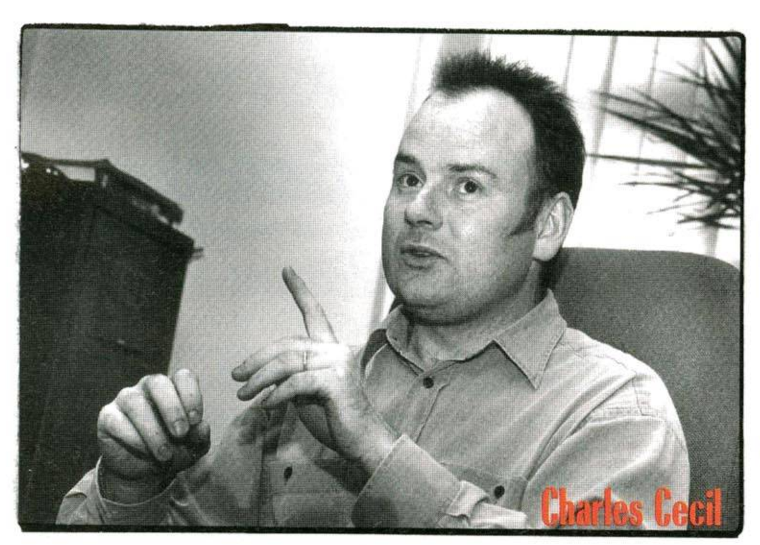


Der Portier des Hotels wundert sich über unseren Anfahrtsweg.



Von der ersten Zeichnung zur fertigen Grafik.





Charles Cecil

Wir haben uns mit Lead-Programmer James Long und Manager Charles Cecil über Probleme und Ziele von Baphomets Fluch unterhalten.

FG: Bei neuen Konsolen sind die Genres Adventure und Rollenspiel fast immer die letzten, die abgedeckt werden. Was sind die Hauptprobleme bei Adventures?

James Long: Das Hauptproblem ist: Adventures sind für gewöhnlich sehr große Spiele. In ihnen passiert so viel. Jeder hat eine Meinung und bringt Ideen ein. Also kann es durchaus passieren, daß die Programmierer beim halbfertigen Spiel noch neue Dinge hinzufügen, an neuen Ideen arbeiten, die nicht einzuplanen waren. Die Menge der Sachen, die den ursprünglichen Fahrplan zum Kippen bringen können, machen Adventures so schwierig. Sogar jetzt noch, wo das Game schon so gut wie fertig ist.

FG: Wie lange dauert es, ein solches Programm zu codieren?

JL: Als ich anfing Baphomets Fluch zu programmieren, war die Planung schon gemacht. Angefangen habe ich im Februar 95. Da haben wir die Core Systems installiert und angefangen am Screenaufbau zu arbeiten. Es wurde noch nicht am Gameplay gearbeitet, nur an der technischen Seite.

FG: Als Lead-Programmer muß man also auf Updates und den Fortschritt des Games gleichzeitig achten?

JL: Richtig. Gleichzeitig kann es auch noch zu Problemen kommen, beide Ziele gleichzeitig zu erfüllen.

FG: Wird die Grafik während des Projekts auch überarbeitet?

JL: Oh ja, ständig! Es kann passieren, daß bspw. die Animation von George, wie er einen Gegenstand aufnimmt, einem Zeichner nicht gefällt. Dann müssen rund 50 Frames Animation neu überarbeitet werden.

FG: Wie lange braucht ein durchschnittlicher Spieler, um Baphomets Fluch durchzuspielen?

JL: Er könnte ungefähr 40-50 Stunden brauchen. Selbst wenn man weiß, was man tut und schnell durchläuft, braucht man immer noch einen Tag.

FG: Selbst mit Komplettlösung eine Nettospielzeit von 24 Stunden?

JL: Ein bißchen weniger, etwa 12 Stunden. Man würde den Großteil eines Arbeitstages investieren müssen. Man müßte aber auch einige Gespräche und Zwischenszenen überspringen.

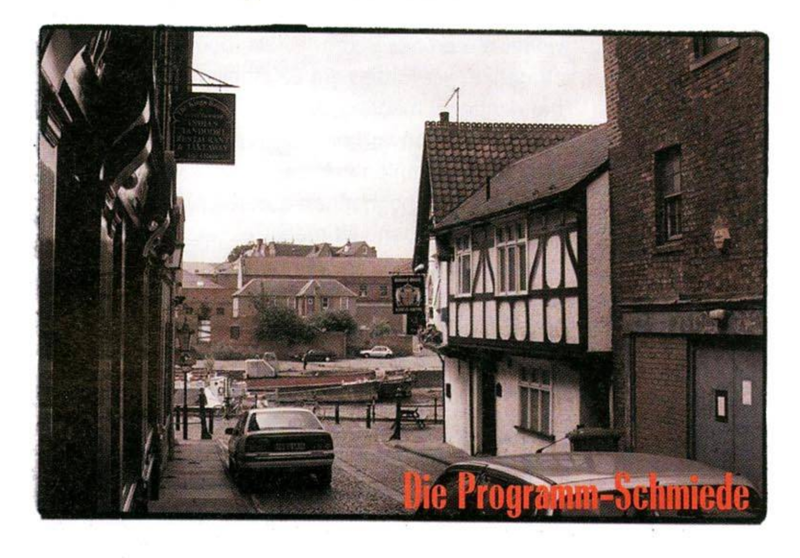
FG: Baphomets Fluch ist kein Spiel mit mehreren Endsequenzen. Was war der Grund hierfür?

JL: Wir wollen es so halten: entweder man kommt durch oder eben nicht. Wenn nicht, dann blenden wir normalerweise eines Todessequenz ein. Man kann nicht nur halb durchkommen. Man kann in verschiedenen Teilen der Welt sein, um dort Rätsel zu lösen. Wenn Gorge dann zurückkommt, werden die Leute je nach dem Fortschritt, den er gemacht hat, reagieren. Am Ende des Spiels aber gibt es ein Ziel. Es gibt also nicht verschiedene Endsequenzen, aber unterschiedlich Wege um dorthin zu gelangen.

FG: Charles, was ist Ihr Job bei Revolution?

Charles Cecil: Man könnte mich den Regisseur nennen, das wäre aber ein bißchen übertrieben. Ich hab überall ein wenig zu sagen und kenne jeden Aspekt des Spiels. Wir haben sehr talentierte Jungs in jedem Bereich. Mein Job ist es, alles zu einer Einheit zusammen zu bringen.

FG: Baphomets Fluch scheint ein klassisches Point & Click Adventure zu sein? Was unterscheidet es von anderen Spielen dieser Machart?



Die Programm-Schmiede



CC: Es war unser Ziel, die nächste Generation der Adventures zu schreiben. Wir haben sehr hart an jedem einzelnen Aspekt gearbeitet, um ein gutes Spiel zu machen. Wir haben versucht, uns auf jedes einzelne Element zu konzentrieren, um das Beste rauszuholen. Auch dort, wo wir nicht die nötige Erfahrung haben. Wir denken, daß wir uns in Sachen Gameplay auskennen. Auch die Story wurde Inhouse produziert, obwohl wir sehr eng mit Skriptschreibern zusammengearbeitet haben. Wir haben vor allen Dingen von unseren eigenen Zeichnern profitiert, die mit Cartoon-Zeichnern Seite an Seite arbeiteten. Die Layouts wurden von einem Ex-Don Bluth-Künstler einfach wundervoll entworfen und später mit Photoshop koloriert. Die Musik, ungefähr dreimal soviel wie in einem 90-Minuten Film, wurde von meinem Freund, Berrington Pheloung, geschrieben. Auch die Anzahl der Animationen könnten in einem Film Verwendung finden. Dann haben wir noch die Soundeffekte sehr ernst genommen. Es gibt etwa 100, die wiederum von einem speziellen Tonstudio entwickelt wurden.

FG: Sie sagten, daß sie „Beneath a Steel Sky" nicht ganz zufriedenstellen konnte. Konnte es Baphomets Fluch?

CC: Ja! Der Schritt von „Lure of the Temptress" zu „Beneath a Steel Sky" war absolut enorm, und wir haben viele Fehler gemacht. Wir dachten, daß wir es hätten besser machen können. Nun war es wieder ein großer Schritt zu Baphomets Fluch, aber ich denke, wir hatten die Grundlagen, um es diesmal richtig zu machen. Anstatt eines Programmierers, wie bei den vorherigen Programmen, haben wir jetzt vier, für Implementation, Tools, Assistance und Technik. Dann noch einen speziell für die PlayStation Version. Neben viel mehr Zeichnern konnten wir diesmal auch zwei Skriptschreiber verpflichten. Wir hatten also viel mehr Personal, das wir für frühere Projekte einfach nicht hatten.

FG: Der historische Hintergrund war sehr wichtig für sie. Ist es eine wahre Geschichte oder eine Legende?

CC: Interessante Frage! Niemand weiß, wo die Fakten aufhören und die Legende beginnt. Wir haben so viele Fakten wie irgend möglich verwendet. Auch die Legenden wurden mit in´s Game gepackt. Wir haben sogar einige Sachen selbst erfunden, die allerdings den Fakten sehr nahe kommen.

FG: Warum haben sie sich gerade auf so schwierige Spiele wie Adventures spezialisiert? Es dauert mehr als zwei Jahre, ein solches Spiel zu entwickeln. Falls es floppt.....

CC: .... war die ganze Arbeit umsonst. Ihr habt recht. Der Grund hierfür war „Lure of the Temptress". Es war kein besonders kompliziertes Spiel. Über den Verlauf der Jahre haben wir sehr starke Konkurrenz bekommen. Konkurrenz belebt das Geschäft, bedeutet aber auch, daß man heute ein unglaublich detailliertes Game abliefern muß, um konkurrieren zu können. 90% des Umsatzes werden mit 6% der Spiele gemacht. Also müssen Entwickler und Publisher das absolut beste Programm herausbringen, denn wenn es auch nur das zweitbeste ist, ist es schon absolut schlecht. Adventures waren nicht sehr kompliziert, als wir angefangen haben. Wir hatten das Glück von Anfang an dabei zu sein und mit dem Markt zu wachsen. Und wir wollen auch weiterhin nur Adventures entwickeln. Es gab einige Firmen, die ihr „Gebiet" verlassen haben und damit nicht gut gefahren sind. Bei Adventures kennen wir uns aus. Ich persönlich spiele sehr gerne „Command & Conquer" und „Warcraft 2", weiß aber nicht, warum sie so gut waren. Aber ich weiß, warum Adventures gut sind.

40.000 Zeichnungen im Lager

FG: Ihr Statement, Hollywood sei Ihr größter Gegner, war sehr interessant. Könnten Sie es erklären?

CC: Wenn wir in diesen sagenumwogenen Massenmarkt reinkommen, streiten wir uns mit Hollywood um die Freizeit der Leute. Unser Ziel ist es, unsere Kunden wie mit einem Film zu unterhalten. Unser größter Respekt gilt den Hardcorespielern, die unsere Spiele in der Vergangenheit gekauft haben. Es ist uns sehr wichtig, Spiele zu schreiben, die diese Spieler wieder mögen und gerne spielen. Aber wenn wir ein wirklich schönes Game machen, könnte es auch eine breitere Käuferschicht ansprechen. Aber das absolut wichtigste ist uns die Spielerszene. Darüber hinaus hoffen wir, daß wir einen breiteren Markt mit demselben Produkt ansprechen können.



B



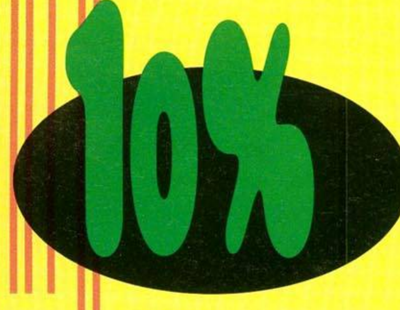
- **DEMO-CD POOL**
  Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

- **GEWINNSPIELE**
  Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!

- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie** !

...und Ihr spart:



FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ______ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name ______

Straße / Nr. ______

PLZ / Ort ______

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** ______ / ______
BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut ______

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ______ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

97064 Würzburg



International Track&Field

PlayStation

Die Schwimmerinnen haben anstatt von Badeanzügen Bikinis an

Bevor man das Event auswählt, drückt man folgenden Code:
oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X,O.

Ufo abschießen

Geht in den Practice-Mode und wählt dort die Disziplin „Javelin" bzw. „Speerwerfen" aus. Versucht beim Anlauf so schnell als möglich zu rennen. Sobald Ihr die Winkeleinstellung seht, drückt Ihr auf den Jump-Button und rennt dann bis zur weißen Linie und laßt den Jump-Button wieder los. Ihr müßt den Winkel genau auf 64° einstellen, ansonsten klappt es nicht. Mit diesem Trick könnt Ihr ein Ufo vom Himmel schießen; ein großer Spaß, leider aber auch völlig sinnlos.

Toshinden 2

PlayStation

Spiel mit Uranus, Sho und Verm

Leider hatten viele Leser mit dem Cheat aus Ausgabe 8/96 Probleme, hier eine etwas einfachere Lösung, um an die Secret Characters heranzukommen. Der Trick funktioniert ausschließlich bei der PAL-Version:

Uranus und Sho

Sobald das Menü hereingeflogen kommt, drückt man auf Pad 1: R1, L2, X, L1, R2, O.

Verm und Sho

Ebenfalls beim Landeanflug des Menüs bearbeitet man nun Pad 2 in folgender Weise: O, R2, L1, X, L2, R1. Wie gewohnt drückt man über dem „?" im Character-Screen „Select".

Thoren Beneke, Gifhorn

Blazing Dragons

Saturn & PlayStation

Gesamt-Check

Erster Abschnitt

Funzels Schlafzimmer: Holt Schwanzwärmer, Glas, Skizzenbuch.
Gang: Holt Kerzenständer.
Küche: Holt Zange und Mob.
Schlafzimmer des Königs: Holt Zeitschrift und Pfeifenreiniger.
Flammes Schlafzimmer: Benutzt das Glas mit der Prinzessin, um den Kuss zu fangen. Holt Haarwuchsmittel.
Schloßfoyer: Redet mit der Dame im Infokasten.
Beim Seelenklempner: Benutzt Haarwuchsmittel mit Rapunzel. Redet mit Rapunzel, um die Schere zu kriegen. Holt Euch den Haarschopf und die Bohnen.
In der Klinik: Benutzt Kuss mit dem nackten Typ. Nehmt den Frosch.
Verzauberter Tümpel: Benutzt den Frosch mit der Schildkröte. Nehmt den Spiegel.
Schloßgarten: Benutzt die Bohne im Garten. Holt die Kohle.
Wettkampf-Vorplatz: Benutzt Pfeifenreiniger mit Termitenhügel.
Katzenkatapult: Gewinnt, um Katze mitzunehmen.
In der Klinik: Benutzt den Pfeifenreiniger mit dem Flötist. Nehmt das Band.
Am Fuß des Hügels: Holt die Heugabel.
Am Gipfel des Hügels: Benutzt Katze mit Hund.
Am Fuß des Berges: Holt die Seife.

Zweiter Abschnitt

Flammes Zimmer: Benutzt Haar mit Haken.
Kanzlerzimmer: Nehmt Cracker und Briefmarken.
Flammes Zimmer: Nehmt die Laken und die Koffer.
Bibliothek: Fragt die Bibliothekarin nach dem Buch des Kanzlers. Nehmt den Staubwedel. Redet mit dem Narren. Benutzt den Spiegel an ihm.
Stadt: Benutzt den Staubwedel mit dem Pizzamann. Nehmt den Brotschieber. Benutzt die Heugabel mit dem Maulwurf. Nehmt den Maulwurf und benutzt das Laken an dem Maulwurf. Nehmt das Getreide.
Wettkampf-Vorplatz: Benutzt den Maulwurf mit dem Schild. Nehmt den Pfahl.
Gipfel des Berges: Holt die Knochen.
Dame im See: Benutzt den Pfahl mit dem Wasser. Nehmt das Paddel. Drückt den Knopf des Trockners. Legt das Getreide hinein. Nehmt die getrockneten Körner.
Jagdrevier: Redet mit dem Jäger.
Bibliothek: Benutzt den Dodo-Stempel mit dem Poster.
Menschendorf: Benutzt die Kohle mit dem Abbild von Sir George. Nehmt das Paddel und den Kopf. Benutzt den Kopf mit dem Düngermist.
Kneipe: Nehmt den Job an. Redet mit Brutus. Gewinnt den Wettbewerb. Nehmt die Comics.
Menschendorf: Benutzt die Cracker mit dem Baseballspieler.
Taverne: Holt die Backpflaume.
Schloßeingang: Bringt das Band, die Comics und die Backpflaume zusammen. gebt der Wache das Paket. Benutzt die Zange, um den Zitteraal zu holen.
Königliches Badezimmer: Gebt dem blinden Mann den Kopf. Holt den Rostentferner.
Hintertür: Schmeißt den Knochen zum Hund. Holt den Knochen.
Zauberwerkstatt: Nehmt die Pläne.
Schloßhof: Schließt das Tor. Benutzt die



Pläne mit der Wache.
Zauberwerkstatt: Schmeißt den Knochen in die Zelle.

Dritter Abschnitt

Dame im See: Benutzt den Zitteraal mit dem Wasser.
Jagdgebiet: Benutzt den Rostentferner mit der Falle. Holt die Pfeife.
Stonehenge: Redet mit den Rittern.
Mine: Sammelt Staub. Benutzt das Comic an dem Kanarienvogel. Holt den Kanister und die Spitzhacke.
Unterhalb von Stonehenge: Benutzt die Spitzhacke mit dem Fels, an dem die Fledermaus hängt. Holt die Fledermaus.
Kneipe: Gebt dem Baseballspieler die Fledermaus. Nehmt das Paddel.
Stonehenge: Gebt den Rittern die Paddel.

Vierter Abschnitt

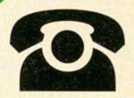
Höhle des Dilemmas:
Geschicklichkeitstest: Mit der Schere läßt man die Stachelschwein rotieren.
Krafttest: Benutzt die Pfeife mit dem Fels.
Angsttest: Benutzt den Staub und die Seife mit dem Monster. Nehmt den Cubic Zirconia.
Wettkampf: Redet mit dem König. Gewinnt den Wettkampf.
Katapult-Platz: Kombiniert das getrocknete Getreide mit dem Kanister. Legt es auf das Katapult. Schießt auf den schwarzen Drachen.
Im Drachen: Benutzt den Klicker. Benutzt die Schere mit der Kordel.

ENDE

IMPACT RACING

PlayStation
Cheats

Unverwundbarkeit: i.am.imortal
Unendlich Waffen: Loadsofstuff
Abspann: Journeys.End



FUN GENERATION HOTLINE

DIENSTAGS VON 18.00-20.00 UHR 0931 / 4043710



Game-Buster codepage

Sony PlayStation

D

Master Code D00677E0,0120
Unendlich Zeit 80053D20,50EC
80053D60,1036 .... 80053D64,50EC
80067806,0016 .... 8006780E,0000
80067826,E300 .... 8006782A,E401
8006782C,0000 .... 8006782E,E500
80068BF8,51DC 8007092C,0000
80071360,4522 .... 80072220,00D2
8010C6C4,42E1 ....
Unendlich Mirror Hints 80071b24,0303
.... 801326f4,0001

Jumping Flash

Unendlich Zeit d00b0000,0d18
80102830,8c80 .... d00b0000,1658
80102c4c,8c80 .... d00b0000,0dec
800ff380,8c80 .... d00b0000,0df0
80101820,8c80 .... d00b0000,1664
80107af4,8c80 .... d00b0000,1504
800fca88,8c80

Unendlich Leben d00b0000,0d18
80102ef4,0003 .... d00b0000,1658
80103308,0003 .... d00b0000,0dec
800ffa0c,0003 .... d00b0000,0df0
80101eec,0003 .... d00b0000,1664
80108210,0003 .... d00b0000,1504
800fd144,0003

Unendlich Energie d00b0000,0d18
80138114,00c8 .... d00b0000,1658
80139840,00c8 .... d00b0000,0dec
8013495c,00c8 .... d00b0000,0df0
8013af44,00c8 .... d00b0000,1664
8013d328,00c8 .... d00b0000,1504
801321fc,00c8

Ridge Racer

Schwarzes Auto 800856D2,000C
Unendlich Zeit 80136198,099F
Mehr Geschwindigkeit 80085770,07FF
Mehr Beschleunigung 80085782,00FF

Striker 96

Spieler 2 kann kein Tor schießen 800DE0C4,0000

Worms

Timerstop 801454ac,0b89
Unendlich Cluster Bombs 80144e5c,0005
Unendlich Homing Missles 80144e54,0002
Unendlich Dynamit 80144e70,0002
Unendlich Minen 80144e74,0002
Unendlich Airstrike 80144e78,0001
Unendlich Teleports 80144e7c,0002

Ridge Racer Revolution

12 Autos 801de564,0028
Buggies 801e65dc,0028

International Track & Field

Hammer
Volle Kraft 80101F36 42A0
Optimaler Winkel 800B18D4 0200
Speerwerfen
Volle Kraft 800B1912 417F
Optimaler Winkel 80104530 002D
Stabhochsprung
Optimaler Anlauf 80101E72 417F
100 Meter Lauf
Optimaler Speed 80101E72 417F
Weitsprung
Optimaler Anlauf 800B154A 417F
Optimaler Winkel 80104530 002D
Kugelstoßen
Optimale Energie 80101F36 42A0
Optimaler Winkel 800B18D4 0200
Schwimmen
Optimaler Speed 80101E72 417F
110 Hürden
Optimaler Speed 80101E72 417F
Hochsprung
Optimaler Anlauf 80101F36 42A0
Dreisprung
Optimaler Anlauf 800B154A 417F
Optimaler Winkel 801014530 002D

Die Game Buster-Codes sind mit den Action Replay-Codes identisch.
Game Buster-Schummelmodule für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545)



NIGHTS

Saturn

Diverses

Um an einen versteckten Zwei-Spieler-Modus zu gelangen, müßt Ihr mit Elliot in die dritte Stage (Stick Canyon) spielen und Reala besiegen. Nun könnt Ihr im Optionsmenü „2P VS" anwählen.

LONE SOLDIER

PlayStation

Cheats

Unverwundbarkeit: oben, links, O, Dreieck, oben, links.
Level beenden: unten, rechts, O, Dreieck, unten, rechts.
Alle Waffen: rechts, unten, O, Dreieck, oben, rechts.

X-COM

PlayStation

Diverses

Um die völlig überbezahlten Wissenschaftler etwas knapper zu halten, kann man einen kleinen, gewerkschaftlich nicht haltbaren Trick anwenden. Ca. ein bis zwei Stunden vor Monatsende verlegt man die wissenschaftliche Crew einfach zu einer anderen Basis. Wenn diese sich im Transfer befindet, kann sie nicht bezahlt werden, und man spart viel Geld. Die Treffergenauigkeit der Soldaten erhöht man, indem man ihnen nur eine Waffe in die Hand gibt. Da sie von Natur aus nicht die Hellsten sind, können sie das Schießen mit einer Waffe besser koordinieren und treffen um 10% besser. Am Ende eines Zuges sollte man sie sich hinsetzen lassen, da sie dann von den Aliens schwerer zu treffen sind.

ALONE IN THE DARK 2

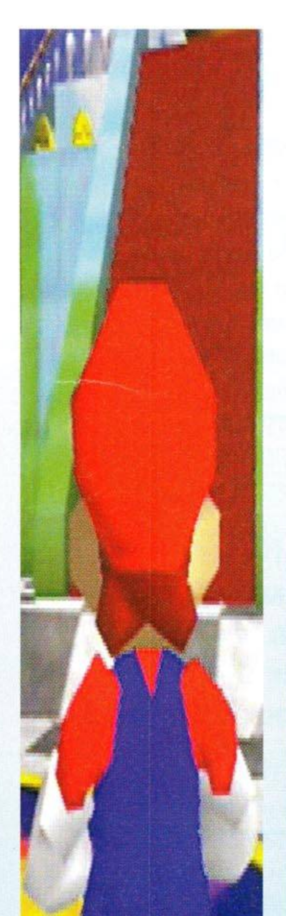
Saturn

Cheatmenü

Für diesen Trick muß man zwei Pads anschließen. Im Start-Screen drückt Ihr L-Taste, R-Taste. Das gleiche macht Ihr auf Pad 2. Zudem wird auf Pad 2 Start gedrückt. Nun drückt Ihr auch Start auf Pad 1. Jetzt sollte ein Cheatmenü erscheinen.

CHEAT-MAIL AN:

FUN GENERATION
„CHEAT-MAIL"
MAX-PLANCK-STRASSE 13
97204 HÖCHBERG



SUPER Mario 64

Der Weg zu den Sternen

Wir wissen natürlich, daß bisher nur die wenigsten unter Euch ein Nintendo 64 mit Mario Ihr eigen nennen können. Trotzdem möchten wir sowohl den zukünftigen Besitzern des Edel-Jump´n Runs als auch den aktiven 64-Bittern einen Abriß über die Lösung des Spieles präsentieren, der Euch nicht zuviel verrät, doch aber so manche Hürde auf dem Weg zu den 120 Sternen überspringbar macht. Im ersten Teil erklären wir die ersten 8 Grundlevel, in den nächsten Ausgaben folgen die fehlenden Runden inklusive der drei Bowser-Castle, der Extra-Sterne und der Bonusrunden.



Kurs 1



Beschreibung: Der erste Abschnitt befindet sich in der großen Halle auf der linken Seite, nach einem kleinen Treppenabsatz. Auf der Tür sieht man einen Stern, der Level wird durch ein Gemälde mit einigen wandelnden Bomben symbolisiert.

Es handelt sich um einen Berglevel mit zwei pinkfarbenen Bombenläufern am Anfang und einigen schwebenden Inseln. Auf der Spitze des Berges befindet sich eine Riesenbombe mit Schnurrbart und schlechter Laune.

Star 1: Klettert auf die Spitze des Berges und schlagt den Endgegner, indem Ihr ihn dreimal auf den Boden schmettert (Achtung: nicht vom Berg schmeißen!)
Star 2: Ihr müßt die Schildkröte im Berglauf schlagen.
Star 3: Den findet Ihr in einer gelben Box auf der schwebenden Inselfläche.
Star 4: Fliegt durch die 5 Münzenringe und sammelt die Geldstücke in der Mitte der Kreise. Benutzt unbedingt den Flügelhelm zusammen mit der Kanone.
Star 5: Drückt den Pfahl, an dem das Kugelmonster angekettet ist, in den Boden. Es wird, sobald es frei ist, das Tor zum Stern öffnen.
Star 6: Holt 100 Goldstücke.
Star 7: Sammelt 8 rote Münzen.

Kurs 2

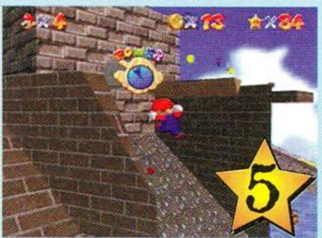
Beschreibung: In der Haupthalle auf der rechten Seite, er ist an der Sternentür mit einer aufgemalten 1 zu erkennen. Symbolisiert wird er durch ein Gemälde mit einem Schloß.

Ein Berg-Schloß-Level mit diversen Riesenpflanzen und schwebenden Plattformen.

Star 1: Klettert auf die Spitze des Berges und schlagt den Obermotz, indem Ihr auf seinem Rücken eine „Gesäßbombe" ausführt.
Star 2: Der befindet sich ebenfalls auf der Spitze des Berges in einer Art Turm. Holt Euch die Eule als Flugservice aus dem ersten Baum, den Ihr im Level seht.
Star 3: In einem Käfig in der Luft befindet sich der dritte Stern. Hängt Euch wieder an die Eule und steuert sie über den Stern.
Star 4: Schießt Mario mit der Kanone auf den unteren Abschnitt des Flaggenmastes. Klettert von da zum Stern.
Star 5: Schießt Euch auf die Ecken der zwei Dreieckswände auf der rechten Seite, die man durch das Visier der Kanone zu sehen bekommt.
Star 6: Holt 100 Goldstücke.
Star 7: Sammelt 8 rote Münzen.

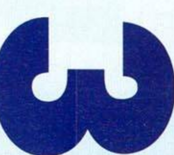




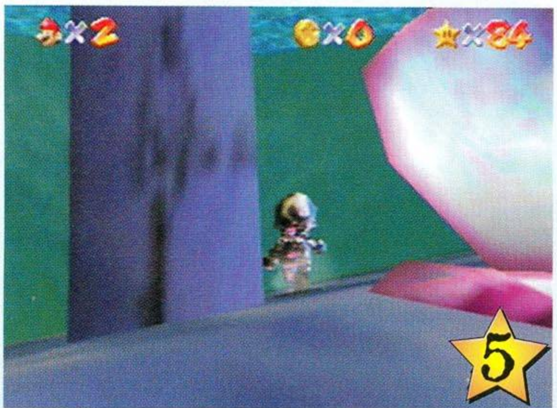












Beschreibung: Der Level befindet sich ebenfalls in der Haupthalle auf der rechten Seite, an der Tür prangt eine 2. Dargestellt wird er durch ein Bild mit einer Unterwasseraufnahme.

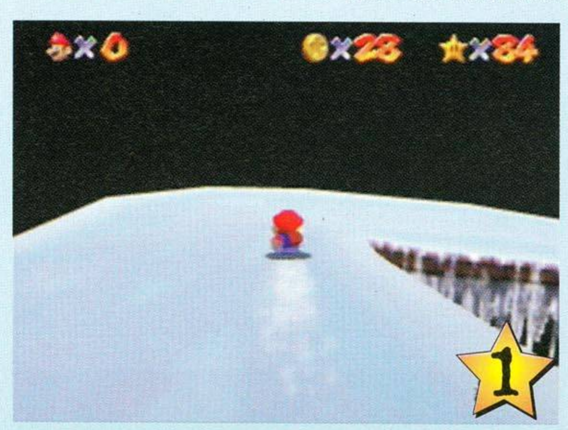
Es handelt sich um einen Wasserlevel mit einem Piratenschiff auf dem Grunde des Sees, das allerdings gehoben werden kann.

Star 1: Wartet bis die Moräne aus dem Schiffsfenster geschwommen kommt und schwimmt dann in das Wrack. Öffnet hier die vier Kisten in der richtigen Reihenfolge (hinten, rechts, vorne, links).
Star 2: Schwimmt wieder zur Riesenmoräne. Sie wird diesmal aus ihrer Höhle schwimmen. Am Ende des Schlangenkörpers befindet sich der zweite Stern.
Star 3: Schwimmt durch den Tunnel in der Nähe des Schiffes. Darin befindet sich eine Höhle mit vier Kisten. Öffnet diese in folgender Reihenfolge: hinten, links, rechts, vorne.
Star 4: Laßt Euch mit der Kanone auf die äußerste linke Spitze schießen. Von da aus springt Ihr zu dem Stern auf der Klippe.
Star 5: Für diesen Stern braucht Ihr den grünen Block, der Metal-Mario aus dem Klempner macht. Aktiviert ihn und springt sofort in die Fluten. Holt Euch den Stern in dem Strudel, solange Mario noch unter Wasser laufen kann.
Star 6: Holt 100 Goldmünzen.
Star 7: Sammelt 8 rote Münzen.



Beschreibung: In der Haupthalle hinter der Tür auf der linken Seite mit einer lustigen 3 auf der Oberfläche, gekennzeichnet durch ein Bild mit einem Schneemann.

Dies ist ein wunderschöner Schneelevel mit einer Rutschbahn im Inneren.

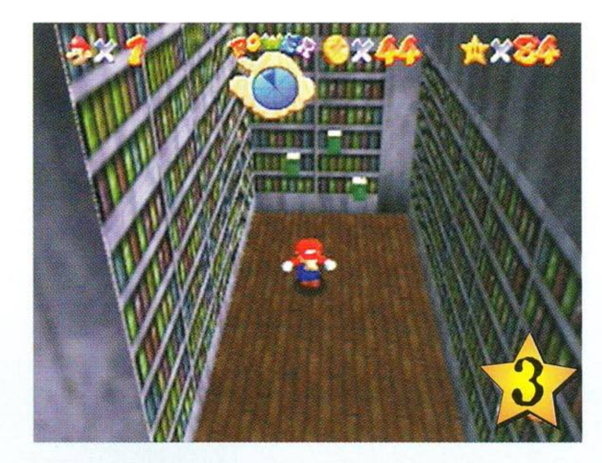






Star 1: Klettert auf die Hütte, springt in den Kamin und rutscht über die darin befindliche Rutsche.
Star 2: Nehmt den Babypinguin und springt runter zu Mama Pinguin. Gebt ihr den kleinen Racker und kassiert einen Stern.
Star 3: Geht wieder zur Rutsche. Hier wartet Mama Pinguin und lädt zur Wettfahrt ein.
Star 4: Sammelt jetzt die 8 roten Münzen (!)
Star 5: Redet mit dem Schneeball am Gipfel des Berges. Schlagt ihn in einem Abfahrtsrennen und stellt Euch neben das Schneemanngesicht am Fuße des Berges. Der Schneemann wird sich nun selbst aufbauen. Redet mit ihm, um einen Stern zu erhalten.
Star 6: Laßt Euch aus der Kanone beim Baum schießen. Folgt dem Pfad und klettert zum Stern.
Star 7: Holt Euch 100 Goldmünzen.

Kurs 5





Beschreibung: Von der Haupthalle in einer der beiden Türen ohne Stern. Geht hinein und folgt dem Geist in den Innenhof des Anwesens. Einer der Geister beim Brunnen trägt einen Käfig in sich. Springt auf ihn drauf und Ihr werdet in das Geisterhaus gesogen.

Es handelt sich um das klassische Geisterhaus mit Schuppen im Hof.

Star 1: Macht die kleinen Geister vorm Haus nieder, bis ein großer Geist auftaucht. Vernichtet ihn ebenfalls.
Star 2: Macht das gleiche Spiel auf der Drehscheibe im Haus.
Star 3: In einem der Räume im Obergeschoß fliegen Bücher aus den Regalen. Lauft bis zum Ende des Raumes, hier müßt Ihr drei Bücher ins Regal drücken. Die Reihenfolge lautet: oben, rechts, links.
Star 4: In dem äußersten rechten Raum im Obergeschoß gibt´s eine Plattform, auf die Mario sich stellen kann. Schaut nach oben. Ihr seht eine Plattform, die Ihr mit der Von-der-Wand-Sprung-Technik erreichen könnt. Geht durch die Doppeltür in der Nähe der Box mit dem blauen Stern im Boden. und bezwingt den Geist auf der anderen Seite. Der Stern wird auf dem Dach erscheinen.
Star 5: Holt Euch die Blue Box, dann müßt Ihr schnellstmöglich an die Stelle laufen, an der die Box mit dem blauen Stern im Boden eingelassen ist. Anstatt nach draußen zu gehen, marschiert Mario einfach durch das Gemälde mit dem Geist an der Wand und schlägt den rotierenden Augapfel mit seinen eigenen Waffen (lauft solange um ihn herum, bis ihm schwindlig wird.)
Star 6: Besorgt Euch 100 Goldmünzen.
Star 7: Holt 8 rote Münzen.

Kurs 6



Beschreibung: Im Keller des Anwesens geht Ihr rechts am Feuerbild vorbei und schreitet durch die Tür mit dem Stern. Dahinter ist ein Pool mit flüssigem Metall. Springt hinein und Ihr betretet einen Level mit riesigem Gesteinsbrocken und Nessie in einem unterirdischen See.

Star 1: In der Mitte der Insel, um die Nessie herumschwimmt.
Star 2: Fahrt mit dem Aufzug wieder zu Nessie. Springt an den grünen Block und lauft auf den Schalter, der sich unter Wasser befindet. Das öffnet die Gitterstäbe vor Euch. Geht durch die Tür und holt den Stern.
Star 3: Kurz bevor Ihr Euch in die radioaktiven Dämpfe fallen lassen könnt, seht Ihr eine Karte an der Wand. Auf dieser befindet sich ein Pfeil, der nach unten zeigt. Das ist der Startpunkt. Der Pfeil nach oben ist das Ziel. Die drei blauen Kreise sind Vorsprünge, auf die man Doppelsprünge machen kann, um weiterzukommen. Springt auf das Sims, das mit dem rechten Kreis zusammenhängt. Da gibt´s eine Tür, hinter der sich der Stern verbirgt.
Star: 4: Genau wie der vorige, nur mit dem zweiten blauen Kreis auf der rechten Seite. Um die Simse zu finden, muß man den blauen Münzen folgen, die nach dem Anspringen des blauen Knopfes am Boden erscheinen.
Star 5: Stellt Euch unter den Abschnitt, an dem die großen Steinkugeln runterdonnern. Schaut nach oben durch die Tür. Der Stern befindet sich auf einem nun sichtbaren Sims.
Star 6: Holt 100 Goldmünzen.
Star 7: Holt 8 rote Münzen.

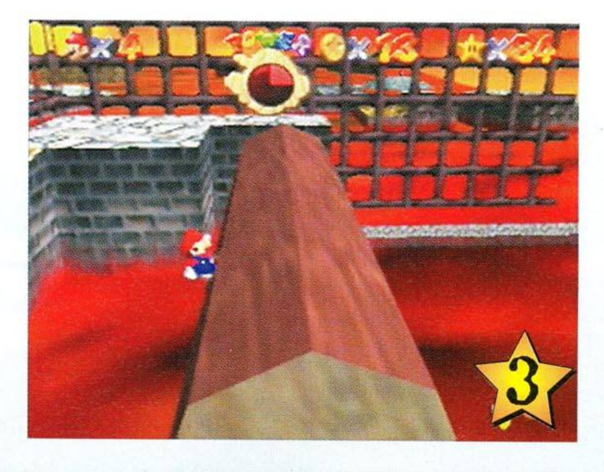




Beschreibung: Im Keller hinter dem Bild mit dem Feuer. Ein Feuerlevel mit einem Vulkan in der Mitte.

Star 1: Kickt das große Bombenmonster in die Lava.
Star 2: Auf einer Insel am anderen Ende des Levels tummeln sich drei Mini-Bombenmonster. Befördert sie in die Glut und den großen Bruder, der dann erscheint, gleich hinterher.
Star 3: In der, vom Start aus gesehen, rechten hinteren Ecke gibt´s ein Gittergebilde. Lauft an den beiden Bombenmonstern vorbei über den schwimmenden Käfig. Der bringt Euch zu einem rotierenden Baumstamm. Über diesen lauft Ihr zum großen Gatter, an dessen Ende der Stern ist.
Star 4: Springt in den Vulkan in der Mitte des Levels. Lauft bis zur Spitze, wo sich der Stern befindet.
Star 5: Springt wieder in den Vulkan. Lauft diesmal über die sich bewegenden Plattformen zur obersten Ebene. Hier ist ein weiterer Stern.
Star 6: Holt 8 rote Münzen.
Star 7: Holt 100 Goldmünzen.











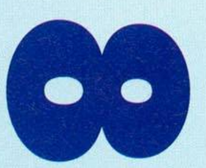


Beschreibung: Im Untergeschoß geht man am Feuerbild links vorbei, bis man in eine Sackgasse läuft. Dahinter ist der Wüstenlevel mit Wirbelstürmen, Treibsand und einer Pyramide in der Mitte.

Star 1: Haut dem Geier eins auf die Zwölf, der neben dem Wassertümpel bei der Pyramide kreist.
Star 2: In einer Vertiefung der Pyramide nahe der Spitze. Benutzt die Flügel vom roten Klotz, um dahin zu fliegen.
Star 3: In der Pyramide ganz oben.
Star 4: In der Pyramide gibt´s ein rotes Gebäude in der Mitte. Steigt auf´s Dach und versucht hineinzukommen. Schlagt den Endgegner mit den zwei Fäusten (haut ihm auf die Augen, wenn sie offen sind).
Star 5: Sammelt die 5 großen goldenen Münzen.
Star 6: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 7: Holt 100 Goldmünzen









Charts

Lesercharts / August

1. (3) Resident Evil (PSX)
2. (7) The Need For Speed (PSX, SAT)
3. (9) Panzer Dragoon Zwei (SAT)
4. (2) Ridge Racer Revolution (PSX)
5. (-) Tobal No. 1 (PSX)
6. (4) Worms (PSX, SAT)
7. (-) International Track & Field (PSX)
8. (5) Alien Trilogy (PSX, SAT)
9. (-) Formel 1 (PSX)
10. (-) Destruction Derby (PSX)

Händler / Order In Time

1. Resident Evil (PSX)
2. Athlete Kings (SAT)
3. Nights (SAT)
4. The Need For Speed (PSX)
5. Ridge Racer Revolution (PSX)
6. Sega Rally (SAT)
7. Virtua Fighter 2 (SAT)
8. Story Of Thor 2 (SAT)
9. Olympic Games (PSX)
10. International Track & Field (PSX)

FUN GENERATION

1. Formel 1 (PSX)
2. Bust-A-Move 2 (PSX)
3. wipEout 2097 (PSX)
4. Sega Rally (SAT)
5. Super Mario 64 (N64)
6. International Track & Field (PSX)
7. Madden NFL 97 (PSX)
8. I. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
9. Nights (SAT)
10. The Need For Speed (PSX, SAT)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 19. September 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus Fun Generation 9/96: Kai Patzewitz - Schwanewede, Bibiane Widmann - Saaldorf, Sascha Gräber - Boffzen.

Back Issues

Fun Generation ____ [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation ____ [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 7/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 8/96 [ ] je 5,80 = [ ]
Fun Generation 9/96 [ ] je 5,80 = [ ]
+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM · Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM) [ ]

Gesamtbetrag: [ ]

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 389,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 369,95

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE

3 SPORT-GAMES PACK: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
AAH! REAL MONSTERS 49,95
ALIEN SOLDIER 49,95
ARCADE CLASSIC 49,95
BONKERS "Disney" 49,95
BRIAN LARA CRICKET <A> 69,95
BUGS BUNNY 89,95
COMIX ZONE 59,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
DAS DSCHUNGELBUCH 49,95
DEVIL'S COURSE GOLF <j> 39,95
Donald Duck Maui Mallard 79,95
DRAGONS REVENGE 59,95
E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
E.A.Hockey & John Madden 49,95
EARTH WORM JIM 49,95
EARTHWORM JIM 2 69,95
EXO SQUAD 49,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FOREMAN FOR REAL 49,95
Int. Superstar Soccer 8/9.96 79,95
JOHN MADDEN '96 69,95
KAWASAKI SUPERBIKES 59,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LANDSTALKER 59,95
MARSUPILAMI 59,95
MEGA BOMBERMAN 49,95
Mickey Mouse Circus <US> 69,95
MICRO MACHINES '96 <A> 49,95
MS. PACMAN 49,95
NBA Action Basketball'95 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NHL HOCKEY '96 89,95
N. MANSELL Indy Car <US> 69,95
OLYMPIC SUMMER Games 79,95
PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
POWER RANGERS 49,95
PRIMAL RAGE 49,95
PROBOTECTOR 49,95
RISTAR 49,95
ROAD RUNNER 49,95
PGA TOUR GOLF 3 49,95
SAMURAI SHODOWN 89,95
SHANGHAI 2 <US> 89,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SKELETON KREW 49,95
Sonic 1 & 2 & Dr.Robotnik's 79,95
SONIC 2 49,95
SONIC 3 69,95
SONIC & KNUCKLES 49,95
SONIC SPINBALL <A> 49,95
STREET RACER 59,95
STREETS OF RAGE 2 49,95
STRIKER 59,95
SUBTERANIA 49,95
SUPER SKIDMARKS 49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
TOTAL FOOTBALL 59,95
TOY STORY 79,95
TRUE LIES 49,95
VECTORMAN 59,95
VIRTUA RACING 59,95
VR TROOPERS 69,95
Waiale Country Club Golf <j> 39,95
WORMS 79,95
WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
X-MEN 2 <US> 59,95
..........weitere Titel vorhanden !!!

SEGA GAME GEAR

ACTION REPLAY 39,95
NETZTEIL 19,95
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
CHESSMASTER 29,95
ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
FANTASY ZONE 29,95
G.Foreman's KO Boxing 29,95
G-LOC 29,95
KLAX 29,95
MASTER OF DARKNESS 29,95
Mickey Mouse Legend of 29,95
NFL QUARTERBACK 29,95
PENGO 29,95
PGA '96 29,95
RETURN OF THE JEDI 29,95
SONIC TRIPLE TROUBLE 39,95
SPEEDY GONZALES 39,95
STRIDER RETURNS 9,95
WORLD CLASS GOLF 29,95
...und viele andere !!!

MEGA DRIVE ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB> 149,95
MD Konsole "gebraucht" 99,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 But. Pad mit kl. Stick 29,95
6 Button-Infarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 79,95
ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
Joypad-Verlängerung 9,95
NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95
RGB MD 2 <Cinch> 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart> je 19,95
SV 433 Megastar Joystick 29,95
SV 437 "Programmable" 39,95

A = Ausländische Anleitung

MEGA DRIVE SONDERANGEBOTE !

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
AERO THE ACROBAT 2 39,95
ANIMANIACS 39,95
BALLZ 3D 29,95
BRUTAL - Paws of Fury 29,95
BUBBLE & SQUEAK 39,95
CASTLEVANIA 39,95
CHAKAN 29,95
DYNAMITE HEADY 39,95
ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
FLINK 39,95
Funny World & Balloon Boy 29,95
GAIARES <A> 39,95
GAUNTLET 4 39,95
HYPERDUNK 29,95
J.Madden Football '94 19,95
JOHN MADDEN '95 29,95
JUDGE DREDD 39,95
Jurassic Park 1 & 2 29,95
JUSTICE LEAGUE 29,95
KING OF MONSTERS 29,95
Marko's Magic Football 29,95
MEGA MAN Willy Wars 39,95
MEGA SWIV 39,95
Mike Ditka FOOTBALL 39,95
MR. NUTZ 39,95
NBA Jam T. E. 39,95
NFL QUARTERBACK 29,95
NFL Quterback '96 39,95
NHL Hockey '95 39,95
PAGEMASTER 39,95
PITFALL 39,95
PUGGSY 19,95
RANGER X 39,95
RASENMÄHERMANN 39,95
REVOLUTION X 39,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
RUGBY WORLD CUP '95 39,95
SHAQ FU 29,95
SLAM MASTERS 39,95
SONIC 1 <gebraucht !!!> 19,95
SPACE HARRIER 2 39,95
SPARKSTER 39,95
STARGATE 39,95
Super Fantasy Zone 29,95
Tiny Toons Acme All Stars 39,95
TOE JAM & EARL 1 & 2 je 39,95
TRUXTON 29,95
TWIN HAWK 39,95
WARLOCK 39,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95
WARLOCK <gebraucht !!!> 29,95
WRESTLE WAR 29,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 39,95
ZOOL 29,95

MEGA-CD

ADAPTER US / PAL 59,95
BACK UP RAM 69,95
5 Games in One 39,95
ANIMALS 29,95
BATMAN RETURNS 19,95
BATTLE FRENZY 19,95
BATTLECORPS 29,95
BEAST 2 29,95
CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95
Cobra Command & Solfeace 39,95
DRAGON'S LAIR 49,95
DUNE 29,95
ECCO THE DOLPHIN 29,95
FINAL FIGHT 29,95
FORMULA 1 <US> 39,95
JURASSIC PARK 29,95
KIDS ON SITE 19,95
LINKS <US> 59,95
MEGA RACE <US> 59,95
MICROCOSM 29,95
NHL '94 19,95
POWERMONGER 19,95
POWER RANGERS 69,95
Sherlock Holmes 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 49,95
SLAM CITY 19,95
SOULSTAR 39,95
STARBLADE 49,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WING COMMANDER <US> 59,95
WOLFCHILD 19,95

MEGA DRIVE 32X

32 X Erweiterung & 5 Games 199,95
BA Jam & WWF Raw je 19,95
Fifa / Kolibri / Motherbase / Metal Head /Virtua Fighter etc. je 49,95
Verschiedene CD-Games je 19,95

MANGA VIDEO

verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !

SEGA SATURN

3D LEMMINGS 79,95
ACTUA GOLF 8/9.96 79,95
ALIEN TRILOGY 8.96 89,95
ALIEN Trilogy <A/uncut> 89,95
ALONE IN THE DARK 2 89,95
ASTAL <j> 39,95
BAKU BAKU ANIMAL 59,95
Battle Arena Toshinden R. 69,95
BLAZING TORNADOS <j> 39,95
BLUE SEED <j> 39,95
CLOCKWORK KNIGHT 49,95
CLOCKWORK 2 69,95
CYBERIA 79,95
D 79,95
DARIUS GAIDEN 69,95
DAYTONA U.S.A. 49,95
DESTRUCTION DERBY 89,95
DISC WORLD <8/9.96> 89,95
EURO SOCCER '96 89,95
FIFA SOCCER '96 59,95
FIGHTIN' VISPERS <j> 119,95
GALACTIC ATTACK 69,95
GALAXY FIGHT 59,95
GALE RACER <j> 39,95
GFX 79,95
GRAN CHASER <j> 49,95
GUARDIAN HEROES 79,95
GUN GRIFFON 79,95
HANG ON GP '96 89,95
HI OCTANE 59,95
HORDE, THE 79,95
HORROR TOUR <j> 89,95
IRON STORM US 109,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
KING THE SPIRITS <j> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
Magic Knight Ray Earth <j> 39,95
Military Commander 2 <j> 89,95
MYST 89,95
MYSTARIA 79,95
NBA Action Basketball 89,95
NBA JAM TOURNAMENT 69,95
NEED FOR SPEED 89,95
NFL QUARTERBACK '96 79,95

E3 Messe-Video <ca. 90 min. Laufzeit> mit ausführlichen Infos & Neuheiten 29,95

NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
NHL P. Hockey '96 <US> 109,95
NIGHTS & Analog-Pad 139,95
Off World Interceptor 69,95
Outlaws of the Lost Dyna. <j> 39,95
PANZER DRAGOON 49,95
PANZER DRAGOON 2 89,95
PARODIUS DELUXE 59,95
PEBBLE BEACH GOLF 69,95
PRO PINBALL 79,95
PUZZLE BOBBLE 69,95
RACE DRIVIN' <j> 49,95
RAYMAN 79,95
REVOLUTION X 79,95
RISE 2 - The Ressurection 69,95
ROAD RASH 89,95
SEGA RALLY 69,95
SHELL SHOCK 79,95
SHINOBI X 69,95
SHINING WISDOM 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
SIM CITY 2000 79,95
Sonic Wings Special <j> 129,95
STORY OF THOR 2 89,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
STRIKER '96 69,95
THEME PARK 79,95
THUNDERHAWK 2 89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
TITAN WARS 79,95
TOSHINDEN REMIX 69,95
TRUE PINBALL 79,95
ULTIMATE 3 79,95
VALORA VALLEY GOLF 69,95
VICTORY BOXING 79,95
VIRTUA COP & GUN 129,95
VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA RACING 69,95
VIRTUAL HYDLIDE 79,95
VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
WING ARMS 79,95
WIPE OUT 79,95
WORLD CUP GOLF 59,95
WORMS 79,95
X-MEN 79,95

SEGA SATURN HARDWARE:

SATURN 389,95
2 INFAROT-PAD-SET 89,95
6 Spieler Adapter 69,95
Action Replay/Game Buster 79,95
ADAPTER 39,95
ANTENNENKABEL 39,95
BACK UP MEMORY <8 MB> 89,95
JOYPAD <versch.> je 39,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
Lenkrad - Arcade Racer 109,95
MEGA CD-LINK 69,95
MOUSE 39,95
PHOTO CD 49,95
RGB KABEL 39,95
Virtua Cop - 2. Gun 59,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION

ACME ANIMATION 59,95
ANIMANIACS 99,95
ART OF FIGHTING <jap.> 49,95
ASTERIX 69,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIG SKY TROOPER 59,95
BIOMETAL <A> 59,95
BOOGERMAN 69,95
Breath of Fire 2 89,95
BUBSY 2 69,95
Chrono Trigger US 129,95
Chrono Trigger Hintbook 39,95
DIRT TRAX FX 49,95
Donald Duck Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
EARTHWORM JIM 2 79,95
Eye of the Beholder <US> 59,95
FIFA SOCCER '96 99,95
Final Fantasy 3 <US> 129,95
F.F.3 Spielberater <A> 39,95
FINAL FIGHT 2 <j> 49,95
FINAL FIGHT 3 89,95
FRONT MISSION 1 & 2 <j> je 69,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
International Superstar Soccer Deluxe 109,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
JOE & MAC 3 59,95
JUDGE DREDD 59,95
JUNGLE STRIKE 59,95
JUSTICE LEAGUE 59,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
LUFIA 2 <US> 139,95
MARIO PAINT CLASSIC 64,95
MARIO RPG <US> 139,95
Mario RPG Spielberater <A> 39,95
MARIO & WARIO <j> 39,95
MASK, THE 79,95
MEGA MAN X 2 79,95
MEGA MAN X 3 99,95
MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 <A> 79,95
NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
NBA JAM T.E. 59,95
NBA LIVE '96 99,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
Olymic Summer Games 99,95
PAC MAN 2 89,95
PINOCCHIO 119,95
PGA TOUR '96 89,95
POWER RANGERS 2 99,95
POWER RANGERS 3 119,95
PRIMAL RAGE 59,95
PUZZLE BOBBLE 59,95
ROBOTREK <US> 69,95
SAMURAI SHODOWN <US> 89,95
SCHLÜMPFE, DIE 99,95
SECRET OF EVERMORE 109,95
SECRET OF MANA 109,95
Star Trek Deep Space Nine 99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
Star Trek Starfleet A. <A> 79,95
STREET RACER 59,95
S.MARIO ALL STAR 64,95
SUPER MARIO KART 64,95
S. Mario World 2 99,95
SUPER METROID <j> 39,95
S. STREETFIGHTER 2 <j> 109,95
SUPER TENNIS <US> 49,95
TETRIS & DR. MARIO 69,95
TETRIS 2 109,95
THEME PARK 89,95
TIM IN TIBET <A> 89,95
TOY STORY 99,95
Ultima - Runes of Virtue 2 US 79,95
WATERWORLD 79,95
WEAPON LORD <A> 99,95
WILD SNAKE <US> 69,95
WORMS 8/9.96 109,95
Wrestlemania Arcade 89,95
WWF RAW Video 9,95
WWF Raw & Video 59,95
X-MEN 59,95
ZELDA CLASSIC 69,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION ZUBEHÖR:

2 INFAROT-PADS 69,95
5 Spieler Adapter 29,95
6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 79,95
ADAPTER US / PAL 29,95
ANTENNENKABEL 9,95
ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
Diverse Spieleberater ab 19,80
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
NETZTEIL 19,95
SCART / RGB KABEL 19,95
SV 338 Topfighter 59,95

SUPER NINTENDO PAL VERSION SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
AXELAY <A> 39,95
BATMAN FOREVER 49,95
BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 39,95
BLACKHAWK <A> 49,95
BRAINIES 39,95
CLAYFIGHTER <A> 39,95
CLAYMATES <A> 39,95
CUTTHROUT ISLAND 49,95
CYBERNATOR 34,95
DEMONS CREST 49,95
DIRT TRAX FX 49,95
EEK! THE CAT 29,95
Fifa Soccer <ohne Verp.> <A> 39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
GODS 39,95
HAGANE 49,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
HURRICANES 39,95
Jack Nicklaus Golf <A> 39,95
LEGEND 39,95
LETHAL WEAPON <A> 39,95
Markos Magic Football 39,95
MICHAEL JORDAN CHAOS 39,95
NFL Quaterback '96 39,95
PAGEMASTER 39,95
PORKY PIG 49,95
PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
REVOLUTION X 49,95
RISE OF THE ROBOTS 49,95
S.O.S. - Sink or Swim 49,95
Schöne & das Biest 49,95
SHAQ FU 49,95
SONIC BLASTMAN <A> 39,95
SPAWN 49,95
STARGATE 49,95
SUPER DANY <A> 39,95
SUPER DROP ZONE 39,95
SUPER PUNCH OUT 49,95
S. RETURN OF THE JEDI 49,95
S. WRESTLEMANIA <A> 39,95
TURBO TOONS 49,95
UNIRALLY 49,95
URBAN STRIKE 49,95
UTOPIA 49,95
VORTEX 39,95
WARLOCK 39,95
Zero the Kamikaze Sqrl. <a> 49,95
ZOMBIES 39,95

GAMEBOY

GAME BOY "farbig" 89,95
AKKULADER & Ladegerät 39,95
4 in 1 Vol. 1 & 2 je 49,95
ADVENTURE ISLAND 2 29,95
ALLEYWAY 29,95
ANIMANIACS 49,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
BLASTER MASTER JR. <A> 29,95
BOMBER BOY <MAN> 29,95
CASINO FUN PACK 29,95
COOL SPOT 29,95
DARUMAN BUSTERS 29,95
DEFENDER & JOUST 29,95
DEMON DARKNESS 29,95
DONKEY KONG LAND 39,95
DR. MARIO 39,95
DRACULA 29,95
F1 RACE 29,95
GALAGA & GALAXIAN 39,95
HUGO 59,95
KING OF THE RING 39,95
Kirbys Pinball Land <A> 39,95
MATCH MANIA 29,95
MEGA MAN 5 49,95
Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
Milon's Secret Castle <A> 29,95
MS PACMAN 39,95
NBA All Star Challenge 1 & 2je 29,95
NINJA SPIRIT 39,95
PGA Tour '96 39,95
PINOCCHIO 59,95
QIX 29,95
R-TYPE 2 29,95
Robocop Vs Terminator 29,95
SENSIBLE SOCCER <gebr.> 29,95
SPACE INVADERS 29,95
STREETFIGHTER 2 <A> 49,95
SUPER BATTLE TANK <A> 39,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
TENNIS <A> 29,95
T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
TETRIS 29,95
TETRIS 2 <A> 49,95
TRACK & FIELD 29,95
TRUE LIES 29,95
WARIO BLAST 49,95
WORMS 59,95
WWF RAW 39,95
WWF Superstar 1 & 2 je 39,95
ZELDA <A> 39,95

VIRTUAL BOY:

VIRTUAL BOY & 3 GAMES 349,95



NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 1144,-

PLAY STATION 369,95

5 Spieler 59,95
Action Replay - Game Buster 89,95
ANTENNENKABEL 39,95
JOYPAD 29,95
JOYPad "Ascii" 59,95
JOYPAD "Orginal" 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
LENKRAD 119,95
LENKRAD "Mad Catz" 139,95
LINK KABEL 29,95
MEMORY CARD 49,95
MEMORY CARD <8 MB> 79,95
MOUSE 49,95
neGcon 79,95
PSX Stabile Tragetasche 19,95
PSX STABILE TRAGETASCHE & Memory Card & Org. Pad 89,95
RGB KABEL 29,95
STICK "Ascii" 99,95
Actua Soccer <A> 79,95
ADIDAS POWER SOCCER 69,95
AGILE WARRIOR - F 111 79,95
AIR COMBAT 79,95
ALIEN TRILOGY 79,95
Alien Trilogy <A>"uncut" 79,95
ALONE IN THE DARK 2 99,95
ASSAULT RIGS <Link> 79,95
Battle Arena Toshinden 79,95
Battle Arena Toshinden 2 89,95
CHESSMASTER 3D 89,95
CRITICOM 69,95
CYBERIA 79,95
CYBERSLED 79,95
CYBERSPEED 59,95
D <A> (uncut) 69,95
DEFCON 5 79,95
DESCENT 79,95
Destruction Derby <Link> 89,95
DISK WORLD "deutsch" 79,95
EXTREME GAMES 79,95
EXTREME PINBALL 79,95
FADE TO BLACK 89,95
FIFA '96 69,95
F 1 <Link> <9.96> 99,95
GALAXIAN 3 89,95
GALAXY FIGHT 59,95
GEX 79,95
GOAL STORM 59,95
GUNSHIP 2000 79,95
HI OCTANE 59,95
IMPACT RACING 89,95
INT. TRACK & FIELD 89,95
JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
JUMPING FLASH 79,95
JUPITER STRIKE 69,95
KILEAK THE BLOOD 79,95
KRAZY IVAN <Link> 79,95
LEMMINGS 3D 59,95
LONE SOLDIER <uncut> 69,95
MAGIC CARPET 79,95
Mickey's Wild Adventure <A> 69,95
Namco Museum Vol. 1 89,95
NBA - IN THE ZONE 79,95
NBA JAM TOURNAMENT 49,95
NBA LIVE '96 79,95
NEED FOR SPEED 79,95
NFL GAME DAY 89,95
NHL FACE OFF 89,95
NOVASTORM 79,95
OFF WORLD INTERCEPTOR "Autorennen" 69,95
OLYMPIC GAMES 79,95
OLYMPIC SOCCER 79,95
PARODIUS DELUXE 69,95
PGA TOUR GOLF '96 79,95
PHILOSOMA 79,95
POWER SERVE <Tennis> 79,95
PRIMAL RAGE 89,95
PRO PINBALL 79,95
PSYCHIC DETECTIVE 79,95
Puzzle Bobble 2 69,95
RAIDEN PROJECT 69,95
RAN SOCCER <A> 79,95
RAPID RELOAD 69,95
RAYMAN 79,95
RESIDENT EVIL 89,95
Resident Evil Spielberater <A> 39,95
REVOLUTION X 59,95
RIDGE RACER <Link> 89,95
Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
RISE 2 - RESURRECTION 69,95
ROAD RASH 79,95
SHELL SHOCK 79,95
SHOCKWAVE ASSAULT 79,95
SLAM 'n JAM 79,95
SPACE HULK 89,95
STARBLADE ALPHA 79,95
STREETFIGHTER the Movie 59,95
STREETFIGHTER ALPHA 79,95
STRIKER 96 79,95
TEKKEN 59,95
TEKKEN 2 <j> 119,95
THEME PARK 79,95
THUNDERHAWK 2 79,95
TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
TOTAL NBA '96 89,95
TRUE PINBALL 79,95
TWISTED METAL 79,95
VIEW POINT 79,95
WARHAWK 79,95
WING COMMANDER 3 89,95
WIPE OUT <Link> 89,95
WORMS 89,95
WRESTLEMANIA Arcade 69,95
ZERO DIVIDE 59,95

Händleranfragen erwünscht !!!

Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!

WICHTIG ! Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm • Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN • Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Benutzte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig • Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation -Mo./M. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54 • Frank Kerkhoff ist für Laserdisc Mo. & Mi. 18.30 - 22.00 Uhr zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54 • Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35 • Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO * LASERDISC * MANGA



Vergangenheit oder Zukunft? Turok - The Dinosaur Hunter

Acclaims erster Titel für das N 64. Wir haben den 3D-Shooter für Euch ausführlich angespielt.

Verschoben Die Hard Trilogy

Leider erst in der nexten Ausgabe erfahrt Ihr genaues über EAs Action-Feuerwerk

Klein aber Fein! ECTS in London

Wie jedes Jahr trifft sich die Szene in London. Wir informieren Euch über News und Klatsch.

Blechorgie Destruction Derby 2

Alle guten Dinge sind drei. Nach Formel 1 und wipEout 2097 nehmen wir DD2 unter die Lupe.

Nintendo 64

Der 9. September wird Aufschlüsse geben. Nintendo Deutschland und Shigeru Miyamoto laden im Kurhaus Wiesbaden zur offiziellen Deutschland-Premiere des Nintendo 64 ein.

...ab 9.10.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marc A. Kirzeder, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Philipp Noack, Wolfgang Müller, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Psygnosis & Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043716
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 2 vom 1.4.1996

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Red Bull, Tocotronic (Arne!) Live auf'm Bizarre, King Size Dub II, From Dusk Till Dawn-Soundtrack, XING-MPEG Video-Player

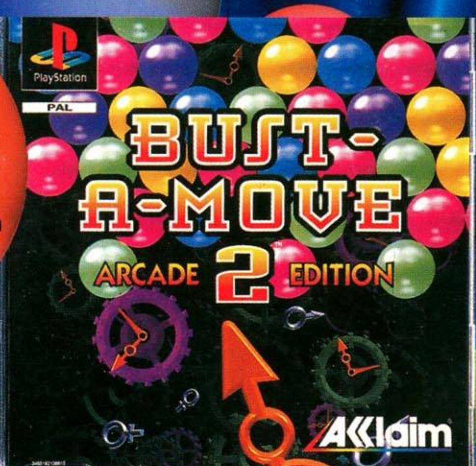
Special Thanx: Sega, Codemasters & Ingo Zabarowski
Very Special Thanx an: Euch Leser!

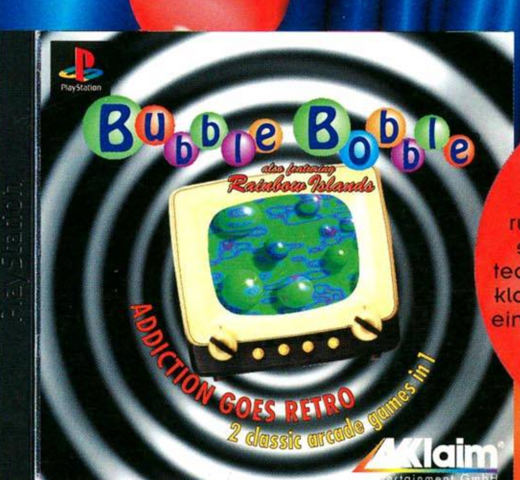




WARNUNG: DIESE SPIELE MACHEN SÜCHTIG!

9 von 10
"Unglaubliches Suchtpotential. Klassisches Party-Game!"
Götz Schmiedehausen
Fun Generation 10/96





81%
Video Games Classic Prädikat
"Bubble Bobble ist eine rundum gelungene Spielesammlung, die dank ihrer technischen Qualität und des klassisch guten Spielprinzips einfach mächtig Spaß macht."
Wolfgang Schaedle
Video Games 9/96

Jetzt geht´s wieder richtig rund! Der Arcade-Klassiker der 90er ist wieder da: die einzigartig nervenaufreibende Arcade-Style-Puzzle-Welt von BUST-A-MOVE 2. Knallbunt und total schrill, mit brandneuen Features und optimiertem Gameplay. Iß, trink und träume Technicolor-Blubberblasen während Du eine neue Strategie entwickelst, um Bubble-Master zu werden. Aber höre niemals auf...sonst zerplatzen Deine Träume wie die Seifenblasen!
Mit 2 Spieler Modus.

Reif für die Insel? Dann greif zu und steig ein in die actionreiche Abenteuer-Welt von BUBBLE BOBBLE und RAINBOW ISLANDS. 2 großartige Spieleklassiker auf einer Disc - damit's doppelt drunter und drüber geht. In Bubble Bobble hüpfst Du als verwandelter Drache durch 100 Levels und erledigst Deine Gegner mit Seifenblasen. In Rainbow Islands schießt Du Dir mit magischen Regenbogen Deinen Weg durch 7 Wolken-Welten. Auf zur großen Jagd nach Geheimräumen und Power-Ups! Mit 2 Spieler Modus.





